NAJLEPSZA GRA PRZYGODOWA TEGO ROKU!
THE LONGEST JOURNEY Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na końcu pisma. **9.5/10** Reset GRA ROKU!

GRUDZIEŃ 2000 12/00 (44) CENA: 3.50 ZŁ

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKU

INDEKS 347337

SZOKUJĄCA CENA NOWA SZOKUJĄCA NOWA 3,50 PLN

RED ALERT 2

SACRIFICE

CRIMSON SKIES

RUNE

FIFA 2001

NHL 2001

niespodziewany powrót

ODLOTÓW !!!

TEMAT NUMERU:

SAMOCHODÓWKI

ISSN 1428-2860

CZY POZWOLISZ AZTEKOM PODBIĆ EUROPĘ?...

ULTRA GRA

PRZEDSTAWIA

2xCD

CENA 19,90 zł

Aztec Empire

Puść wodze fantazji: Aztekowie przekroczyli Atlantyk i próbują zawojować Europę. Któż oprze się tak potężnemu wrogowi? Kiedy przejmujesz rolę dowódcy, przyszłość ludzkości zostaje złożona w twoich rękach!

Aztec Empire to oryginalna strategia militarno-ekonomiczna na 2 x CD. Stronami konfliktu są 3 znacząco różniące się od siebie rasy, z wieloma misjami zarówno dla pojedynczego gracza, jak i do zabawy w sieci. Gra zawiera ponad 20 minut pełnoekranowych renderowanych filmów, edytor scenariuszy i jednostek i ponad 20 minut muzyki!

Profesjonalna polska wersja językowa PL

Pod koniec listopada w kioskach i w dobrych sklepach z grami!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

NAMG NEW MEDIA GENERATION

WWW.ULTRAGRA.PL

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

JUŻ 1 GRUDNIA!

Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Piotr Fronczewski, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ II

GRA BALDUR'S GATE 2 TO ZDANIEM SPECJALISTÓW JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH:

CD ACTION **9/10**

CLICK! **6-/6**

GRY KOMPUTEROWE **91%**

MAGAZYN IO **95%**

RESET **9/10**

NEW S SERVICE **9/10**

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH **9/10**

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach nieoficjalnych od 1024x768 do 1600x1200!

Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę z wieloma drogami prowadzącymi do osiągnięcia celu, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody.
Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest jest już tylko legendą...

Dlaczego musisz mieć Baldur's Gate 2.

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w doskonałej polskiej wersji językowej. Dzięki pracy doświadczonego zespołu lokalizacyjnego (odpowiedzialnego m.in za Baldur's Gate, Torment, Icewind Dale) Baldur's Gate 2 przemówi do Ciebie w ojczystym języku, co pozwoli Ci się skoncentrować na największych subtelnościach rozgrywki.
- Jest obecnie najbardziej rozbudowaną i zaawansowaną produkcją w dziejach gier, a wykreowana rzeczywistość najbliższa ideałowi tętniącej życiem wirtualnej rzeczywistości.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowicie rozbudowanym światem, którego złożoność wprawi Cię w zachwyt.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pakiecie znajdziesz wyjątkowe dodatki związane z grą m.in. mapę, podkładkę pod mysz, kartę podręcznej pomocy oraz dysk ze ścieżkami audio (77 min.) oraz dodatkową postacią i broniami.
- Kupując jedną grę najwyższej jakości bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi.
- A co najważniejsze wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.

Specjalne ekskluzywne, polskie wydanie zawiera:

- Grę na 4 płytach CD
- Wyjątkowy dysk CD z muzyką w formacie audio (77 min.) oraz ciekawymi dodatkami do gry m.in. nowymi, potężnymi broniami.
- Mousepad.
- Kartę podręcznej pomocy
- Mapę
- Instrukcję do gry

CENA 159 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** CD PROJEKT

Interplay Advanced Dungeons & Dragons

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™. Produkcja i © 2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D i logo TSR są znakami towarowymi TSR, Inc. części Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są znakami towarowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Reset

№ 12 (44) Grudzień 2000

- **Redaktor Naczelny:** Jacek Grabowski (DeStroyer)
- **Z-ca Naczelnego:** Maksymilian Wrzesiński
- **Sekretarz Redakcji:** Piotr Janus
- **Recenzje i opisy:** Kamil Ruszkowski
- **Dyrektor artystyczny:** Piotr Hrycyk
- **Sztab graficzny:** Piotr Leczkowski, Mariusz Binduga
- **PR MAN:** Piotr Pawlak
  e-mail: prman@reset.com.pl
- **Korekta:** Renata Z.
- **CD Manager:** Jerzy Sadkowski
  e-mail: j.sadkowski@reset.com.pl
- **Stali współpracownicy:** Jan Busko, Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ozyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Pluciński, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Łukasz Mieszkowski, Paweł Jagóra
- **Adres redakcji:**
  Reset ul. Senatorska 13/15
  00-075 Warszawa
  tel. (022) 828-55-86 i 87
  fax (022) 828-55-88
- **e-mail:** Redakcja@Reset.com.pl
- **internet:** WWW.Reset.com.pl
- **Dział produkcji:**
  J.P.Dyr. Grzegorz Burzyński,
  Katarzyna Ceryngier
  tel. (022) 828-09-75
- **Prenumerata:**
  tel. (022) 828-55-81
  e-mail: prenumer@reset.com.pl
- **Reklama:**
  Time & Space Media House
  Sz. P. Kierownik Monika Kwiatkowska
  e-mail:
  m.kwiatkowska@mediahouse.com.pl
  Mariusz Szynalik
  e-mail:m.szynalik@mediahouse.com.pl
  tel. (022) 829-67-80, 81
- **Promocja:**
  Andrzej Małek
  e-mail: promocja@reset.com.pl
  tel. (022) 828-09-75
- **Druk:** STELLA MARIS, Gdańsk
- **Dział kolportażu:**
  tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

Wydawca: Marek Rostocki

the last Fstępniak of Century Fox

Miało być o Bożym Przyrodzeniu, ale będzie o Nowym Kroku. Kochani! To ostatni „Reset" w dwudziestym wieku! Nie wiem, czy dociera do Was okrucieństwo tego co przed chwilą napisałem. Bezapelacyjnie, nieuchronnie i zarazem jakby cichaczem kończy się tysiąclecie zapoczątkowane urodzinami Chrystusa. Co najgorsze, na pozór nic wielkiego z tego nie wynika.

Na progu XXI wieku człowiek miałby pełne prawo węszyć za wielkimi wydarzeniami; oczekiwać historycznych przełomów, zasadniczych zwrotów i cudownych wydarzeń. Jak na razie (a piszę to już po Święcie Zmarłych, a nawet po kolejnej rocznicy Wielkiej Rewolucji Październikowej) nic jednak nie wskazuje na to, żeby początek XXI wieku miał być zasadniczo lepszy, lub zasadniczo gorszy od końcówki wieku XX. Świetlana przyszłość ludzkości zapowiada się znakomicie od narodzin pierwszego człowieka i tak już chyba pozostanie, a – partykularnie rzecz biorąc – przyszłość rynku gier komputerowych też jakaś tam się zapowiada od początku ich istnienia, a że w naszym wspaniałym kraju trudno to dostrzec... No comments.

Więc co? Wiek XXI rozpocznie się ot tak, po prostu, kolejnym odbiciem flaszki „Sowietskoje Igristoje" z rezerwy strategicznej Państwowych Piwnic Dojrzewania Kwasów i Siary im. Menelika I z siedzibą – jakże mogłoby być inaczej – w Żurominie? Na pewno tradycyjnie strzelą w powietrze zakupione za ostatni grosz petardy z Wołomińskiej Fabryki Prukaczy i Pierdziawek Eksplodujących Od Czasu Do Czasu, obrywając przy okazji dłonie tym i owym, spadając na głowy zwariowanej tłuszczy na placach i ulicach miast i rozbryzgując się po niebie snopami iskier niczym jajecznica na czarnej patelni. Będą całuski, najlepsze życzenia, tańce do rana i kac przez dwa kolejne dni. A potem? Po prostu jak zwykle do pracy i tyle z tego XX wieku zostanie.

Wielu z Was może nawet z ulgą powita zejście przechodzonego staruszka ze sceny światowej. Wiek XX faktycznie nie był najlepszy w historii świata. Dwie przeokrutne wojny, jedna idiotyczna rewolucja, Oświęcim, Kołyma i Windows – tak jednym tchem najprościej można podsumować osiągnięcia ostatniego stulecia. Dodajmy do tego wideo i niemieckie pornosy, przeszczepy organów, równouprawnienie kobiet, globalizację, Gay Pride, modę na muzykę ludową (a normalni ludzie zawsze mówili, że nie znoszą chamstwa i góralskiej muzyki), dwukrotne zwycięstwo Kwaśniewskiego w wyborach prezydenckich, spadek spożycia wódki na rzecz piwa – i uzyskamy z grubsza obraz współczesnego społeczeństwa, wkraczającego w Erę Wodnika czy coś równie mokrego.

Ja jednak osobiście cieszę się, że mogę napisać wstępniaka do ostatniego w XX wieku numeru ReSetu. To zawsze miło robić coś po raz ostatni w jakiejś epoce; mieć świadomość uczestniczenia w Historii przez duże „H". Być może za następny tysiąc lat mój następca napisze podobnie idiotyczny artykulik na pierwszą redakcyjną stronę gazety, ale ja w to wątpię. Nawet w końcu XXI wieku, który przecież będzie miał miejsce już za jedyne sto lat, mój następca nie będzie miał szansy na wypisanie się w tak perfidny sposób. Jego holograficzne odbicie powie Czytelnikom „Cześć", albo coś równie głupiego, uśmiechnie się garniturem syntetycznych zębów i skinie dłonią. Ale nic nie napisze. Myślę bowiem, że nie będzie już gazet. Mój następca nie tylko nie będzie umiał pisać, ale i czytać, bo nie będzie także pisma. Napędzane Seleronami z zegarem 2000000 GHz elektroniczne komiksy, wielkoekranowa TV i guma do żucia zastąpią całkowicie słowo pisane.

Pamiętajcie. Ja, DeStroyer, jestem ostatnim i zarazem pierwszym Redaktorem Bezczelnym czasopisma ReSet, który ma okazję pisać wstępniaki (bo jeszcze czeka mnie numer styczniowy) na przełomie wieków. To też jakieś osiągnięcie, prawda?

DeStroyer 20/21

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatuku
10- Gra roku

Znakomity kosmiczny RTS 3D - już w sprzedaży!

THE OUTFORCE

dobra cena • dobra cena • dobra cena • **99 zł**

profesjonalna polska wersja językowa • **PL** • CODA

Podbój kosmosu - to brzmi dumnie... Kiedy Ziemianie zjawiają się w systemie gwiezdnym Epsilon Eridani, trafiają na galaktyczną wojnę między dumnymi wojownikami Criona a korpulentnymi, podobnymi do żółwi Gobińczykami. Po krwawych walkach pokój jest blisko, gdy nagle bez śladu znika stara, opuszczona stacja przestrzenna służąca dotychczas za miejsce negocjacji. Zdrada, spisek, prowokacja?...

- **RTS rozgrywający się na polu bitwy w przestrzeni kosmicznej**
- **Trzy rasy i ponad 120 jednostek**
- **Innowacyjne urządzenia i jednostki, takie jak holowniki, jednostki fazujące i samodestrukcyjne**
- **Możliwość automatyzacji konstrukcji, poruszania i atakowania.**
- **Sztuczna inteligencja z genetycznym algorytmem uczenia się**
- **Efektowna fizyka z falami ciśnieniowymi, kolizjami i oddziaływaniem grawitacyjnym**
- **Zaawansowany system pisania ciekawych scenariuszy**
- **Bogate opcje sieciowe, zarówno do gry w LAN i Internecie**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Do każdej gry niespodzianka gratis.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

PAN interactive

03 GAMES

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Spis treści

TEMAT NUMERU:

Czołowe z komputerem, czyli samochodówki

RECENZJE:

WIZARDS AND WARRIORS 32
KONUNG 34
SANITY 35
CRIMSON SKIES 36
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 38
DIRT TRACK RACING 40
4x4 EVOLUTION 41
OUTFORCE 42
SACRIFICE 44
REACH FOR THE STARS 46
RED ALERT 2 48
PANZER GENERAL 3 50
RUNE 52
STAR TREK: DEEP SPACE NINE THE FALLEN 54
BLAIR WITCH PROJECT CZĘŚĆ 1: RUSTIN PARR 56
FIFA 2001 58
NHL 2001 59

ODLOTY LIGHT

(W OBU WERSJACH RESETU):

Tuning - zabawa dla indywidualistów 76
Zabić Rommla, czyli ostatnie zwycięstwo Anglików 78
Sojusz ciała i umysłu - nowoczesne technologie w sporcie 80

ODLOTY

(TYLKO RESET CD):

Winieta - McSon a niemieckie manekiny 1
Porwanie w Turkmenistanie - wyprawa nie całkiem archeo 2
Stacja Kosmiczna „Kostucha 7" - rakietą po śmierć 5
Z Obcym na ramieniu - rzecz o tatuażu 9
Patefon: 10
Fading Colours, Wyclef Jean, Suns of Arqua, MTV Ibiza 2000 & more
Kinematograf: 12
Godzilla 2000, Lost Souls, Hollow Man, Blair Witch Project 2 & more
Magic the Gathering: 14
Smoki, Żywiołów Kolory, Type II po 1 listopada
Ziemskie akwarium 16
Ktoś coś mówił o jakimś końcu? 18
Internet: kartki świąteczne & more 20
Blacharnia: 22
SB Live z górnej półki, Wingman 3D, Elta 8560 Force Wheel & more

NOWOŚCI I ZAPOWIEDZI

W TYM: str10

JET FIGHTER 4
STARSHIP TROOPERS
BLACK AND WHITE
ROAD TO ELDORADO
GUNMAN
BATTLE ISLE 4
THRONE OF DARKNESS

RÓŻNOŚCI:

STOPA 4
MENU CD 8
PRENUMERATA 61

KONKURSY:

BALDURS GATE 2 51
BLAIR WITCH PROJECT 60
OBRAZKOWY 63

PORADNIKI:

BALDURS GATE 2 68
BLAIR WITCH PROJECT 1 70

PRZYGRYWKI:

KOMIKS 64
CHEATY 72
QUAKEWORLD 74

Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...

THE SETTLERS® IV

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.

Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Blue Byte™

2CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 99 ZŁOTYCH

Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com

www.bluebyte.com

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

DEMA GIER

BREAKOUT
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.

Chyba jeszcze nigdy gra polegająca na odbijaniu piłeczki nie została zrobiona tak ciekawie i efektownie

BLAIR WITCH VOLUME II - THE LEGEND OF COFFIN ROCK
Wymagania: PII266, 64MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.

Druga część gry BLAIR WITCH PROJECT.

CLOSE COMBAT: INVASION NORMANDY
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX.

Kolejna odsłona gry CLOSE COMBAT, doskonale znanej miłośnikom strategii. Tym razem naszą armię przenosimy na plaże i pola Normandii

CRIME CITIES
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.

Gra rozgrywająca się w futurystycznym mieście. Gracz jako agent specjalny poruszający się uzbrojonym latającym pojazdem ma do wykonania szereg niebezpiecznych misji.

DARK REIGN 2
Wymagania: P233, 64MB, Win95/98, DirectX 7a, akcelerator 3D

Bardzo efektowna graficznie futurystyczna strategia czasu rzeczywistego

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Wymagania: P233, 32MB, Win95/98, DirectX

Kolejna część klasycznej już przygodówki. Wspaniała grafika, ciekawa fabuła - oto co czeka na gracza w grze ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.

Pewno nikt już nie pamięta gry z małego Atari, w której sterujemy żabką próbującą pokonać masę przeszkód w drodze na drugą stronę ekranu... Oto jej tryumfalny powrót, z masą efektów wizualnych, bajecznie kolorową grafiką i mnóstwem przeszkadzajek.

METAL GEAR SOLID
Wymagania: PII233, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.

Jako agent specjalny musisz przeniknąć do wrogiej bazy, uwolnić zakładników, zabić terrorystów, a wszystko to okraszone wspaniałą grafiką, znacznie lepszą niż w konsolowej wersji gry.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
Wymagania: P233, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.

Klimat STAR TREKA, SILNIK QUAKE III, oto czym jest STV: ELITE FORCE, a więc przygotujcie fazery na fragowanie.

SYDNEY 2000
Wymagania: P266, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.

Choć olimpiada w Sydney już się zakończyła, możemy przedłużyć wspomnienia o niej uruchamiając demo gry SYDNEY 2000. Dostępny jest w nim niestety tylko bieg na 110 m przez płotki.

THE SETTLERS: SMACK A THIEF
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX.

Prosta gierka prezentująca możliwości silnika graficznego zbliżającej się czwartej odsłony gry THE SETTLERS

PRO GRAMY

GetRight
Bardzo wygodny i przydatny program do wspomagania pobierania plików z Internetu

Icq 2000
Jeden z najpopularniejszych programów do komunikacji online. W najnowszej wersji wzbogacony o możliwość wysyłania SMS-ów oraz komunikację głosową.

iView
Prosty program umożliwiający przeglądanie plików graficznych.

JSBuilder
Polski program do pisania skryptów JavaScript. Wygodna obsługa wzorowana na Delphi, duże możliwości

WinAmp 2.666
Najnowsza, diaboliczna wersja najpopularniejszego programu do odtwarzania plików mp3

WinZIP
Popularny program do archiwizowania plików.

Yupi
Bardzo ciekawy program łączący w sobie wiele przydatnych funkcji. Yupi może służyć jako taryfikator połączeń internetowych, przypominacz, narzędzie do wysyłania SMS-ów, sprawdzania i wysyłania poczty, odczytywania pogody, informacji, programu telewizyjnego, itp.

PREZENTACJE

Magazyn NoName Nr 09
Wirtualny Komputer Nr 12
QuakeWorld by RooS

Patche i poprawki

Dark Reign 2 Patch 1.3
Panzer General 3: Scorched Earth Patch 1.1
Red Alert 2 Patch 1.01
Rune Patch 1.01

STEROWNIKI

DirectX 7.0A PL
S3 Savage 4
Modemy PegasUSB
nVidia Riva TNT

CYBER TALE

Reset CD

cybertalepzyk

Rewelacyjna gra akcji 3D na enginie Unreal Tournament!

SUPER GRA

przedstawia...

Super cena **29,90 zł**

Profesjonalna polska wersja językowa PL

THE FALLEN

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Szukaj w kioskach i w dobrych sklepach z grami!

Przełomowa dla gatunku przygodowa gra akcji z widokiem w trzeciej osobie, oparta na ulepszonym engine Unreal Tournament. Jako Sisko, Kira lub Worf musisz jak najszybciej odnaleźć starożytne Czerwone Kamienie, które są kluczem do Ostatecznego Rozrachunku – i destrukcji wszechświata. Gra oferuje oszałamiające efekty specjalne, jak choćby zaawansowany system kamer i animacji postaci (np. wyrazy twarzy zmieniają się w zależności od wypowiadanych słów).

Kupując SuperGrę z The Fallen otrzymujesz nie tylko CD z grą, ale także magazyn, w którym znajduje się m.in. pełna instrukcja do gry, hintbook, wywiad z twórcami, wywiad zawierający kulisy tłumaczenia oraz specjalna oferta dla prenumeratorów. Kolejnym dodatkiem jest książeczka-kompendium opisująca świat Star Trek, włącznie ze szczegółami Deep Space 9, artykuł o zależnościach pomiędzy grą i serialem oraz charakterystyki głównych bohaterów gry!

The Fallen to znakomita przygodowa gra akcji 3D, wykorzystująca ulepszoną wersję potężnego engine'u Unreal Tournament!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

...oszałamiające efekty specjalne...

...pułapki i niebezpieczni wrogowie...

...arsenał broni i przebrań...

...piękny, ogromny świat...

www.supergra.pl

Star Trek TM, ® & © 2000 Paramount Pictures. STAR TREK and related elements are trademarks of Paramount Pictures. All rights reserved.

grudzi

DIE NEUE DIE NEUE DIE NEUE DIE NEUE DIE NEUE DIE NEUE DIE N

Ho, ho, ho! Po raz kolejny udało się przetrwać tą ciężką, kilkumiesięczną, szkolną mordęgę i jak na prawdziwego gracza przystało spędzić ostatni tydzień grudnia w otoczeniu usychającego drzewka, resztek z wigilijnego stołu i nowego wspaniałego zestawu głośników Dolby Digital, które jakiś gruby świniak zostawił pod choinką. Na szczęście producenci i dystrybutorzy nie zapomnieli o nas nawet na chwilę i zasypali nas gradem strategii, wyścigówek, strzelanek i innych cudeniek, od których nie sposób się opędzić. NO ONE LIVES FOREVER, PRO RALLY 2001 i MAJESTIC to tylko kilka z perełek, których nasze Red_Akcyjne skrzynie są pełne po brzegi. Pozostaje życzyć wam udanego Sylwestra, wspaniałej zabawy do samego rana i maleńkiego kaca. No, ale skąd kac po szampanie bezalkoholowym..?

ALIEN LEGION
[NeXS]

Chłopcy z NeXS wychodząc z założenia, że dobrych strzelanek nigdy za mało, postanowili jeszcze przed końcem roku uraczyć nas grą ALIEN LEGION – nieco wzbogaconym FPS'em. Pierwotnie ALIEN LEGION miał być tylko dodatkiem do QUAKE 2, ale autorzy odwrócili się na pięcie od dzieła id Software i modyfikując silnik UNREALA stworzyli swoje dzieło. Akcja rozgrywa się w XXXIII wieku, kiedy to rasa Skoraq'ów, poszukująca odpowiedniego DNA potrzebnego im do życia trafiła na Ziemię. Nasi potomkowie nie podali się Skoraq'om na talerzach i pod twoim kierownictwem rozpoczęli walkę. Do pomocy dostaniesz kilku towarzyszy oraz 10 elementowy zestaw broni, której pozazdrościłby sam James Bond. W grze oprócz wrednych Skoraq'ów trafimy na postacie, z którymi przyjdzie na rozmawiać, 32 olbrzymie poziomy ulokowane w najróżniejszych miejscach na świecie, 4 tryby wieloosobowej rozgrywki oraz deszcz, śnieg i ogień, czyli kilka z poprawek, jakie na silnik UNREALA naniosła grupa NeXS.

NEW WORLD ORDER
[Termite Studios]

... to kolejna gra z gatunku First Person Perspective jaką przyjdzie nam ujrzeć w nadchodzącym, 2001 roku. NEW WORLD ORDER to nic innego jak kontynuacja historii, w jaką wprowadziła nas gra

DECAY. Nowy Porządek Świata będzie hulać na znanym już nam silniku DVA (Dynamic Visibility Analysis) obslugującym dynamicznie przeliczane oświetlenie i krzywe powierzchnie tworzone dzięki zaawansowanemu systemowi mozaik, przez co nie nadwereża to wydajności komputera. Do wyboru dostaniemy Oddział Szybkiego Reagowania, który za cel wybrał sobie zlikwidowanie zla na świecie oraz Syndykat – organizację przestępczą zajmującą się dystrybucją broni i narkotyków. Każda drużyna składać się będzie z pięciu rodzajów postaci: snajperów, żołnierzy, strategów, saperów i ekspertów od walki wręcz, z pomocą których wykonywać będziemy znakomicie przygotowane misje, zarówno single jak i multiplayer. Zanosi się na to, że grabarze będą mieli dużo roboty.

NEUE DIE NEUE DIE NEUE DIE N

UNREAL 2

Kilka tygodni temu całą społeczność komputerową zelektryzowały domniemane screenshoty z gry UNREAL 2, nad którą w obecnej chwili pracują chłopcy z Epic. Owe obrazki pochodziły w istocie z demka prezentującego możliwości silnika zastosowanego w najnowszej części UNREAL. W tym właśnie momencie rozgorzała walka między przedstawicielami Epic oświadczającymi, że są to screeny z U2, a graczami wysuwającymi dokładnie odwrotną tezę. W czy problem? Otóż Epic stwierdził, że obrazki pokazują jedynie przygotowywaną mapę dla UNREAL 2, stworzoną w celu zaprezentowania niesamowitych możliwości nowej technologii, a z powodu braku takich elementów jak broń czy HUD nie mogą być w żaden sposób traktowane jako oficjalne screenshoty z gry. Jak widać wszystko rozbija się o encyklopedyczną definicję nazwy screenshot, której po prostu nie ma! Oto, do czego może prowadzić za długie siedzenie przed monitorem.

PROJECT OVERDRIVE
[3DO]

Jeśli ktoś chciałby stworzyć grę, w której główny bohater jest ulicznym zabijaką bez jakichkolwiek skrupułów, to czy znalazłby lepszy wzór niż Rosję? Z tego samego założenia wyszli autorzy PROJECT OVERDRIVE należący do grupy Buka Entertainment. Jak sami mówią, w tej grze nie ma żadnych zasad – jedynie konsekwencje. Jako świeżo upieczony były więzień będziesz starał się dojść na sam szczyt bandyckiej kariery. Zapewniam, że takie zawody jak ochroniarz czy też morderca na zlecenie nie pozostaną ci obce. Oprócz tego będzie można kraść samochody, dawać łapówki lub likwidować zbyt prawych gliniarzy. PROJECT OVERDRIVE to przedziwny FPS, w którym będziemy mogli prowadzić samochody, swobodnie poruszać się po całej metropolii a nawet wchodzić do budynków, wykonując zestaw losowo generowanych misji, a szkieletowa animacja i niszczenie dosłownie wszystkiego to tylko kilka z wielu elementów w grze. Przy dzieciach Mateczki Rosiji chłopcy z Wołomina to pikuś.

ZERO-G MARINES
[Strategy First]

W roku 2353 ludzkość zdołała opanować najmniejsze zakamarki Systemu Słonecznego i wszystkie jego zasoby naturalne. Prym w tym wiodą potężne organizacje, takie jak TerraCorp, nastawione na czerpanie zysków z dobrze rozwijającego się przemysłu. Gdy jedna ze stacji kosmicznych należących do TeraCorp – Vista Orbital

VERTICAL HORYZONTALNY # VERTICAL HORYZONTALNY # VERTICAL HORYZONTALNY # VER

BLACK & WHITE

Boskie!

Peter Molyneux to żywa legenda branży komputerowej rozrywki. Autor m. in. Populousa, Magic Carpet i Dungeon Keepera twierdzi, że Black & White to dzieło jego życia. Czy tak jest w istocie przekonamy się prawdopodobnie w lutym, gdyż jest to najnowszy „ostateczny" termin premiery narzucony przez wydawcę – Electronic Arts.

Rola boga nie jest łatwa, szczególnie wtedy, gdy ma się nielicznych, rozproszonych i na dodatek słabych wyznawców. Jedna wioska, z którą zaczynamy przygodę, nie wystarczy do zwalczenia potężnych przeciwników, czyhających na swoją szansę złamania nam kręgosłupa. Dobrze jest zacząć od zbudowania świątyni, przed którą wierni będą śpiewać i tańczyć, podnosząc tym samym zapasy mana i zwiększając siłę niektórych czarów. Nie można kazać im tańczyć zbyt długo, w przeciwnym razie umrą z wycieńczenia!

Gra obfitować będzie w tzw. „challenges" (zadania), które niejednokrotnie wymagać będą podjęcia kontrowersyjnych decyzji (wybór mniejszego zła). Kobietę proszącą o ratunek dla chorego dziecka można pocieszyć uzdrawiając malucha, lub zabić oboje. W ten właśnie sposób odbywa się kreacja „charakteru" boga. Tylko od nas zależy, czy poddani pracują z miłości czy też ze strachu przed karą. To drugie zresztą czyni z nich lepszych robotników, ale alarmująco zmniejsza przyrost naturalny.

Warto dbać o podopiecznych – kiedy są naprawdę szczęśliwi, budują cud na cześć swego pana. Budowla ta zwiększa nasze możliwości ofensywne i obronne.

Fizyczną obecność boga poddani będą mogli odczuć dzięki obecności ogromnej postaci-personifikacji bóstwa. Do wyboru będą kreatury od żółwia, przez lwa na człowieku skończywszy. Początkowo będą głupie i nierozumne, trzeba je będzie wytrenować i nauczyć działania. Od zastosowanych metod nauki zależy, czy rekrutację nowych wyznawców przeprowadzą pomagając im wyrwać las z korzeniami, czy też paląc wioskę i pożerając dziewice.

Na koniec dwa słowa o dość niezwykłym sposobie sterowania. Otóż jedynym łącznikiem między kreowanym światem a graczem jest kursor w kształcie ręki! Żadnych menu, list rozkazów, tabel ze statystykami. Nawet czary mają być rzucane poprzez nakreślenie myszką odpowiednich symboli. Oby ten pomysł się sprawdził, bo cała reszta na kilometr pachnie arcydziełem kalibru POPULOUSA.

– pionier w badaniach naukowych i produkcji przemysłowej w warunkach zerowej grawitacji nagle ucichła, a zaraz po niej kolejne, sąsiadujące z nią bazy, TerraCorp zdecydowało się wysłać oddział z Monolith udało się dopieszczając nowego Bonda, zaimplementować świeżutki, niczym bułki o czwartej nad ranem, tryb multiplayer. I to nie byle jaki, bo stanowiący zręczne połączenie deathmatchu i trybu Capture The Flag z elementami, które pozwolą każdemu z nas poczuć się niczym prawdziwy agent. Do rzeczy. Każda z drużyn posiadać będzie w swym ekwipunku skrzyżowanie aparatu fotograficznego z okularami, a w swojej bazie tajemnicze „coś", które przeciwnik będzie za wszelką cenę chciał uwiecznić na kliszy. Za każdą fotkę drużyna otrzymuje dodatkowe punkty, a pewnym ciekawym elementem będzie wbudowany zoom w ów aparat, dzięki czemu będzie można pstrykać zdjęcia z dalekiej odległości, nie narażając się tym samym na odstrzelenie łepetyny. Bądź, co bądź czasami potrzebnej.

komandosów w celu uciszenia nieznanego sabotażysty. ZERO-G MARINES to popularne ostatnimi czasy połączenie FPS'a i oddziału wojskowego, wykorzystujące niezwykle wydajny silnik 3D i obfitujące w szereg niecodziennych misji rozgrywających się zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz, takich jak uprowadzenie pojazdu czy wyładowywanie broni. W skafander grawitacyjny radzimy zaopatrzyć się przed końcem przyszłego roku.

NO ONE LIVES FOREVER [Monolith]

Mimo, że do premiery NO ONE LIVES FOREVER nie pozostało dużo czasu, bo zaledwie jeden miesiąc, to chłopakom

BATTLE ISLE 4

Do niedawna wydawało mi się, że od czasów wydania ostatniej części wspaniałej epopei Bluebyte'a upłynęły wieki, bitewna wyspa zmieniła nazwę na oazę spokoju, a matkę wszystkich turówek pokrył bezlitosny kurz zapomnienia. Nagle, nie poprzedzona należącymi się jej niewątpliwie (co najmniej za rodowód) fanfarami, wylądowała w moim CD czwarta część odwiecznego konfliktu pomiędzy armiami „niebieskich" i „czerwonych". Poprzednie części BI można opisać w kilku słowach: najbardziej klasyczne i hardcorowe, hexowe strategie turowe do tej pory stworzone (hm, a V4V? – RooS). Niestety, czasy się zmieniły, i świat ogarnęło szaleństwo trójwymiarowych RTS-ów, w których coraz większy nacisk kładzie się na efekty specjalne towarzyszące bitwom, a coraz mniejszy na aspekt strategiczno-taktyczny. Niestety Blue Byte idzie za tą modą i do BI4 zakradły się elementy strategii czasu rzeczywistego.

Wielkość „niebieskich" programistów widać już w głównej koncepcji gry. Otóż, jakkolwiek nierealnie by to zabrzmiało, BI4 będzie strategią turową toczoną w czasie rzeczywistym! Cały trik w stworzeniu tej wydawałoby się niemożliwej hybrydy polega na wyznaczeniu każdej z tur, w których możemy wykonywać rozkazy, pewnego limitu czasowego. W owym czasie wszystko dzieje się jak w klasycznym RTS-ie. Budowniczowie wznoszą kopalnie i fabryki, fabryki produkują jednostki, jednostki się przemieszczają, walczą i giną. Potem czas się kończy i następuje dokładnie tak samo zorganizowana tura przeciwnika. Adnosia War to również klasyczna RTS-owa gospodarka. Wydobycie surowców, ich wykorzystanie, wynajdowanie kolejnych technologii i umiejętne wykorzystanie potencjału gospodarczego to prawdopodobnie klucz do zwycięstwa.

Graficznie BI4 prezentuje się bardzo dobrze. Podobnie jak w ostatnim tego rodzaju produkcie Bluebyte, INCUBATION, wszystkie elementy gry to bardzo ładnie poteksturowane obiekty trójwymiarowe. Piękne kolory i bardzo ciekawy design jednostek i budynków to kolejne mocne strony grafiki BI4. Na wygląd, a co może nawet ważniejsze, na zachowanie się jednostek, mają wpływ warunki pogodowe, pory roku i dnia. Pamiętam dobrze nieudane ataki z części poprzednich sagi, kiedy pod gąsienicami moich czołgów desantujących się przez rzekę pękał lód, a pani chmurka spóźniona jak zwykle informowała mnie o nadejściu wiosny. Sama gra to ponad 20 misji w kampanii singlowej oraz rozbudowane opcje walki wieloosobowej. Jeśli misje będą tak skomplikowane, jak w poprzednich wersjach, to czeka nas naprawdę wiele tygodni frajdy na najwyższym poziomie. Między pierwszą a czwartą częścią BI upłynęło już 9 lat... Czasy się zmieniły, gra też. Ale mimo wszystko ta kultowa seria i – miejmy nadzieję – również jej ostatnia część na zawsze będzie zajmowała w moim rankingu strategii miejsce na samym szczycie podium.

magazyn cyber rozrywki Reset

VERTICAL HORYZONTALNY # VERTICAL HORYZONTALNY # VERTICAL HORYZONTALNY # VER

OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ !
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ ?

KINGDOM UNDER FIRE

2CD

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.

Więcej informacji o grze: ***http://kuf.cdprojekt.com***

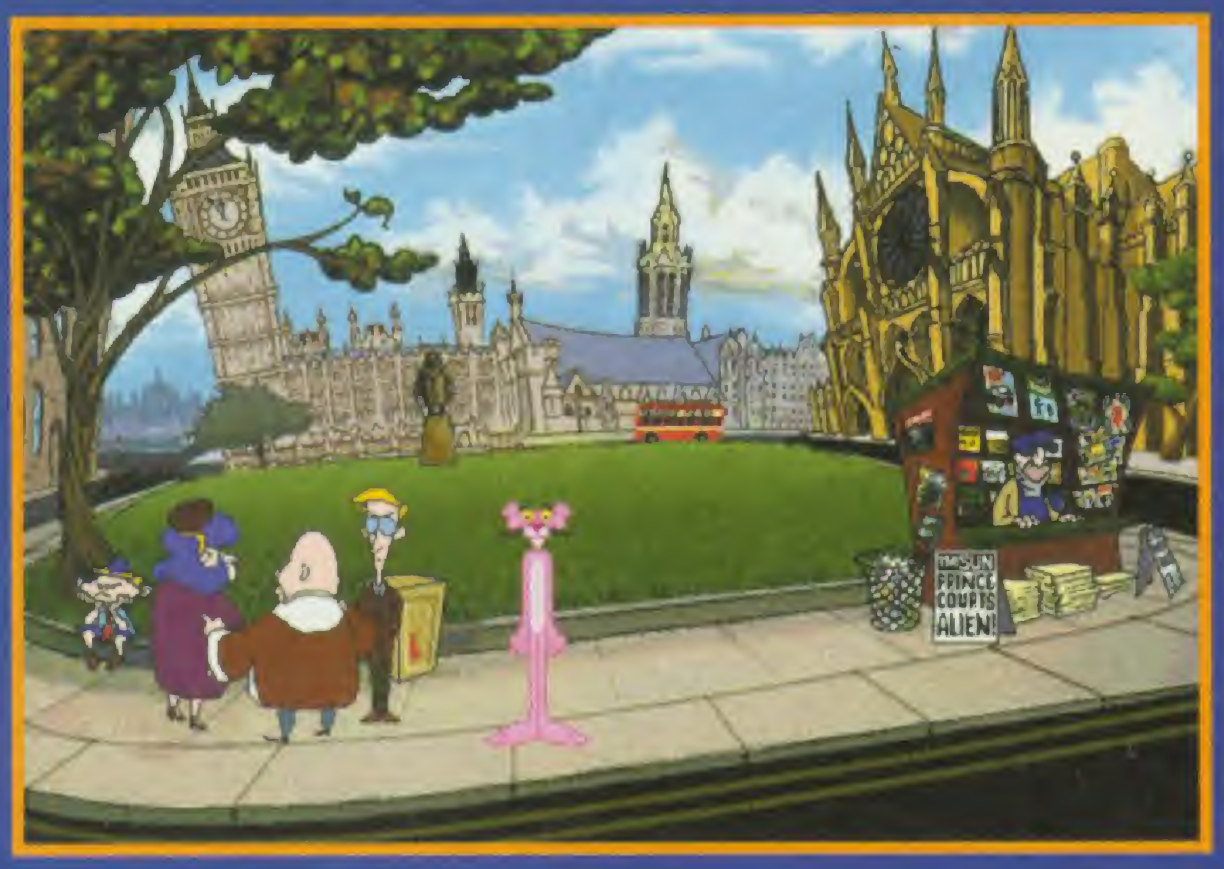
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Game Engine © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone.

PHANTAGRAM

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com



NA KŁOPOTY PANTERA

Najprawdopodobniej w chwili, gdy czytacie te słowa możecie już popędzić do sklepu po drugą część przygód Pantery. Od tego jak spisze się różowy zwierzak zależy pokój na świecie – treścią gry ma być wielka afrea szpiegowska mająca niewinny początek na kolonii w Camp Chilli Wa-Wa. Oczywiście tak jak w pierwszej części gry, głosu Panterze użyczył Czarek Pazura.

LORD OF THE RINGS

[EA]

W październikowych Odlotach opisywaliśmy szczegóły, dotyczące powstawania ekranizacji kultowej trylogii J. R. R. Tolkiena – „Władca pierścieni". Minionego lata byliśmy świadkami walki o licencję na stworzenie filmowej wersji przygód hobbita Frodo, a teraz mamy do czynienia z potyczką o prawa do wyprodukowania gry komputerowej opartej na powieściach Tolkiena. Z dobrze poinformowanych źródeł wiemy, że w walce pomiędzy Electronic Arts, Activision i Codemasters zwyciężyła firma EA wysupłując na ten cel 10 milionów dolarów! Szczegóły dotyczące wirtualnego „Władcy pierścieni" mają być opublikowana lada miesiąc. EA ma jednak nie lada konkurenta – Havas Interactive przymierza się bowiem do wyprodukowania online'owego eRPeGa przedstawiające świat znany z „Władcy pierścieni" i co ciekawe ma do tego prawa. Jednym słowem szykuje się ciekawa batalia. Miejmy nadzieję, że trupy słać się będą tysiącami.

ICE, ICE BABY!

Blizzard na spółkę z LucasArts postanowili zainicjować sezon dla ślizgaczy, czego dowodem są opóźnienia w produkcji gier każdego z powyższych koncernów. W pierwszym przypadku poślizg dotyczy WARCRAFT III – pierwszej gry metkowanej przez Blizzard jako strategia RPG. Niestety, nie udało nam się dowiedzieć, jakie były przyczyny przesunięcia terminu premiery na połowę przyszłego roku. Na szczęście zapowiadane elementy takie jak: wędrowne potwory, fortece, świątynie i NPC pozostały niezmienione. LucasArts z kolei postanowił odłożyć wydanie EPISODE I: OBI-WAN. I tym razem nikt nie wie dlaczego Obi-Wan oddał swój miecz na złom i założył łyżwy, ale szefowie LucasArts biją się w piersi i zapewniają, że gra doślizga się w pierwszym kwartale 2001 roku.

PARADISE CRACKED

[Buka Entertainment]

Przeludnienie Ziemi i postępująca degradacja środowiska naturalnego zmusiły ludzkość do znalezienia „złotego środka", który pomógłby wprowadzić ład i harmonię. W taki oto sposób powstał CyberBrain, gigantyczny mózg elektronowy, dzięki którego radom udało się rozwiązać nękające Niebieską Planetę konflikty i zamienić dawną gehennę w raj. Jednakże odebranie ludziom zdolności samodzielnego myślenia zaowocowało całkowitym odrętwieniem i gwałtownie malejącą liczbą ludności. W PARADISE CRACKED, niezwykłej kombinacji gry RPG i elementów taktyki, która zaatakuje nas w połowie przyszłego roku, wcielimy się w postać młodego hackera, który włamując się do CyberBrain'u stara się przywrócić Ziemi dawną postać. Wzorowanie się na kulturze cyberpunk'u, potężny silnik graficzny z zapierającymi dech efektami, możliwość wszczepiania cyber-implantów i nieliniowy scenariusz, to tylko kilka z elementów, jakie składać się będą na Stuknięty Raj. Jeśli Raj jest stuknięty to jakie musi być piekło?

STARBRIGADE
[Iridion]

Iridion, twórcy wspomnianej w październikowym numerze AKIMBO: KUNG FU FIGHTER – bardzo przyjemnie zapowiadającej się platformówki, nie spoczęli bynajmniej na laurach, lecz ostro wzięli się do pracy nad kolejnym tytułem. Tym razem postanowili jednak zmienić nieco gatunek, czego efektem będzie zupełnie nowa gra, wstępnie nazwana STARBRIGADE. Jako że ostateczny kształt owej Bryły nie został jeszcze ustalony, nie wiadomo do jakiego gatunku zostanie ona zakwalifikowana. Z dobrze poinformowanych źródeł wiemy, że najprawdopodobniej będzie to przedziwny mieszaniec RTS-a i klasycznej strategii turowej, w którym dowodzić będziemy armiami składającymi się z futurystycznych robotów. Co ciekawe, autorzy zdecydowali się skorzystać z izometrycznego rzutu 2D, co w dobie utrójwymiarowywania najzwyklejszego spożywczaka, jest czynem zasługującym na medal. Za odwagę.

CHICKEN RUN
[Eidos]

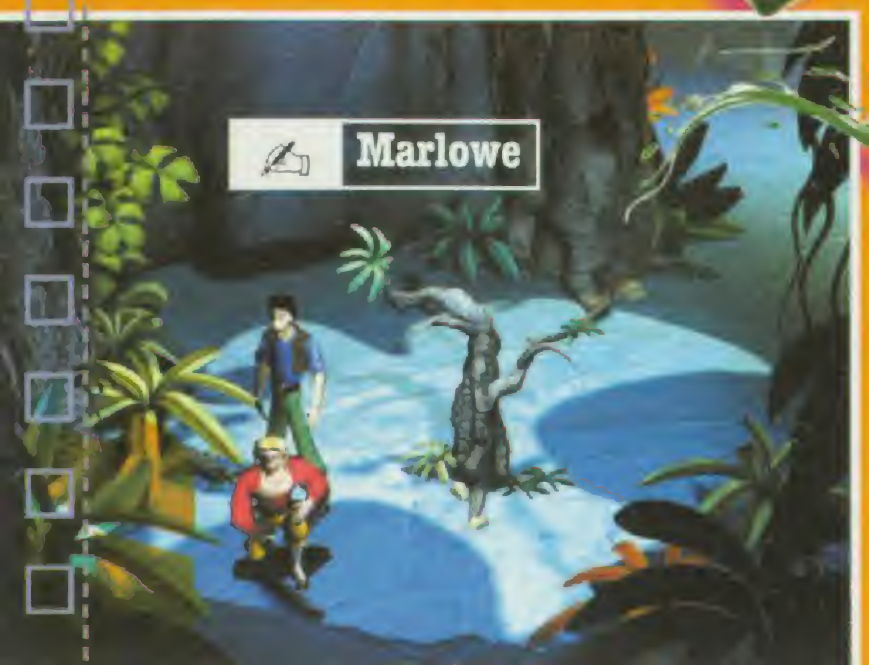
Nawiązywanie do hitów filmowych stało się już niejako zasadą wśród producentów gier. Bez wątpienia należeć do nich będzie Eidos, ze swoją nową zdobyczą zatytułowaną CHICKEN RUN. Naszym głównym zadaniem, po przejęciu kontroli nad bandą kurczaków, będzie podobnie jak miało to miejsce w filmie, ucieczka z farmy. Akcja rozgrywać się będzie trójwymiarowym świecie, na który spoglądamy okiem niezwykle ruchliwej kamery a la METAL GEAR SOLID. Z licznych atrakcji warto wymienić ciekawe elementy zręcznościowe i znakomicie przygotowane animacje głównych bohaterów. Rola naszych ptaszyn nie będzie ograniczać się tylko do uczestnictwa w znakomicie przygotowanych pościgach, gdyż, jak na normalnego kurczaka przystało, trzeba będzie co nastepuje: ciąć siatkę ogrodzeniową, podkopywać się pod karmniki, zwerbować oddział gryzoni, pozwiedzać 14 poziomów, rozwiązać kilka zagadek i pozbierać odpowiednie przedmioty umożliwiające opuszczenie owego obozu jenieckiego. Zanim właściciel zawiezie nas w formie mrożonek do KFC.

GANGSTERS WAP
[Eidos]

Firma Eidos postanowiła wyjść na przeciw wszystkim fanom gry GANGSTERS, którzy byli niezwykle niezadowoleni z faktu, że leżąc na plażach Majorki czy też innych Międzyzdrojów nie mieli bliskiego kontaktu ze swoją ulubioną rozrywką. Programiści z nGames nieco pogłówkowali i postanowili stworzyć odmianę Gangsterów wykorzystującą protokół WAP (Wireless Application Protocol) umożliwiający bezprzewodową wymianę informacje między „komórką" a internetem. WAP'owa wersja gry stanowić będzie oczywiście okrojoną wersję oryginału, ale kilka elementów pozostanie niezmienionych: czasy prohibicji w Stanach Zjednoczonych, akcja toczącą się w mieście New Temperance oraz handel alkoholem, bronią i cudzym życiem. Jednak najbardziej fascynujące jest to, że będziemy stawiać czoła prawdziwym, aczkolwiek „skomórkowanym" ludziom na całej Ziemi. Czekamy jeszcze na QUAKE III WAP.

GOLD AND GLORY:
ROAD TO ELDORADO

Kilka miesięcy temu na ekrany kin trafił film animowany wytwórni Dreamworks zatytułowany «Gold And Glory: Road To Eldorado». Nie po raz pierwszy programiści postanowili zaadaptować produkcję kinową na potrzeby graczy.



Zarówno gra, jak i film opowiadają o przygodach dwóch przyjaciół – Tulio i Miguela. W nie do końca uczciwy sposób weszli oni w posiadanie mapy, na której zaznaczono drogę do legendarnego El Dorado – krainy, gdzie wszystko zbudowane jest ze złota i srebra. Ich wiara w prawdziwość mapy oraz żądza przeżycia wielkiej przygody i zdobycia fortuny okazały się tak duże, że kumple wyruszyli w drogę. Kłopot w tym, że droga to daleka i niebezpieczna: zaczyna się w ich rodzinnej Hiszpanii, wiedzie m. in. przez miasta Majów i pełną dzikich i drapieżnych zwierząt dżunglę, a przez cały czas parę śmiałków ścigają żołnierze konkwistadora Corteza. Atrakcji na pewno nie zabraknie, a Tulio i Miguela nie raz z tarapatów wyciągać będzie ich wierny koń Altivo.

Road To Eldorado będzie grą przygodową z elementami akcji. O wysoką jakość tego tytułu możemy być raczej spokojni, gdyż pracują nad nim specjaliści z Revolution Software – firmy, która na swoim koncie ma już Lure Of The Temptress, Beneath A Steel Sky, obie części Broken Sword, a ostatnio In Cold Blood. Możemy więc liczyć przede wszystkim na ciekawe zagadki, choć na razie ciężko oszacować, na jakim poziomie trudności – wszak film adresowany był głównie do młodszych odbiorców – ale dotychczasowe gry pochodzące ze stajni Revolution do łatwych nie należały.

Konwencja filmu na pewno zostanie oddana w szacie graficznej. Wszystkie tła będą rysowane ręcznie, a postacie i inne obiekty również będą wyglądać jakby zostały żywcem wyniektóre nieinteraktywne przerywniki będą dokładnie takie same, jak w filmie.

Ciekawostką jest fakt, że polska wersja językowa ROAD TO ELDORADO powstaje we współpracy z dystrybutorem filmu. Oznacza to, że głosy bohaterów gry będą podkładane przez dokładnie tych samych aktorów, którzy wykonali dubbing filmu. Oby tylko zdążyli przed Gwiazdką.

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

[Westwood Studios]

Pamiętacie może dwie gry z zamierzchłych czasów zatytułowane DUNE i DUNE 2? To właśnie ta druga uznawana jest za pierwszą w historii strategię rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Westwood Studios postanowiło odświeżyć nieco zakurzoną już legendę, czego najlepszym dowodem są intensywnie trwające prace

nad EMPEROR: BATTLE FOR DUNE – eRTeSem usadowionym w świecie 3D. W rozgrywce uczestniczyć będą trzy frakcje: Atreidowie, Harkonnenowie i Ordosi, którzy, mimo, że nie zaistnieli w powieści pana Herberta, to mieli swój udział w DUNE II i DUNE 2000. Każda z tych grup będzie mogła zawiązywać sojusze z istniejącymi już domami tworząc własne gigantyczne armie. „Bitwa o Wydmy" obdarzy nas również 33 mapami i ponad setkę misji połączonymi w znakomicie przygotowaną, nieliniową kampanię, wstawkami filmowymi nakręconymi z udziałem Michaela Dorna (Star Trek) i Vinventa Schiavelli (Powrót Batmana) i foremkami. Do stawiania babek, oczywiście.

KINGDOM UNDER FIRE – WARGATE. NET

Chyba nareszcie ktoś dotrzegł podstawę sukcesu DIABLO i innych gier Blizzarda i postanowił ją powielić. Wargate. net – bo tak się będzie nazywać odpowiednik blizzarodwego Battlenetu – to serwer, na którym można będzie pograć w KINGDOM UNDER FIRE, gierkę będącą połączeniem RTS i RPG, o której już kilkakrotnie na łamach Resetu pisaliśmy. Do dyspozycji Łorgejtowców będą tryby: strategy multi-player, hero deathmatch, hero strategy, hero RPG oraz rozgrywki ligowe. Wszystkie znaki na Niebie i Ziemi wskazują, że już za miesiąc przeczytacie u nas recenzję gry i wrażenia z wycieczek pod Wojenną Bramę. Tylko dlaczego na skopiowanie tego genialnego rozwiązania trzeba było czekać tak długo?

HORYZONTAL VERTICALNY # HORYZONTAL VERTICALNY # HORYZONT

Roos

Zmodyfikowana modyfikacja modyfikacji.

GUNMAN CHRONICLES

Niewielki światek twórców modyfikacji (MODów) do gier FPP co jakiś czas wypluwa z siebie pięknie oszlifowane diamenty. Co ciekawe, większość najlepszych MOD-ów bazuje na jednej grze: COUNTERSTRIKE, TEAM FORTRESS 2, oraz nadchodzący GUNMAN to przyklady elastyczności silnika HALF LIFE. A ten jest przecież „tylko" podrasowaną wersją Q2...

GUNMAN CHRONICLES, początkowo MOD HALF LIFE'a, z czasem przekształcił się w osobną grę, widniejącą w świątecznych planach wydawniczych Sierry. Gunmen to elitarni strażnicy pokoju i dostatku ludzkiej cywilizacji w Bardzo Odległej Galaktyce. W trakcie rutynowej wyprawy ratowniczej dochodzi do spotkania z obcą rasą Xenomów. Kontakt przeżywa tylko kilku załogantów. Ginie general-dowódca formacji. Jest więc smutno, niebezpiecznie i nerwowo. A także do bólu sztampowo. Znów Obcy?? Pfff...

Po tym wstępie każdy chyba domyśla się, że zadaniem gracza będzie złożenie wizyty na rodzinnej planecie Xenomów i gruntowne zło-

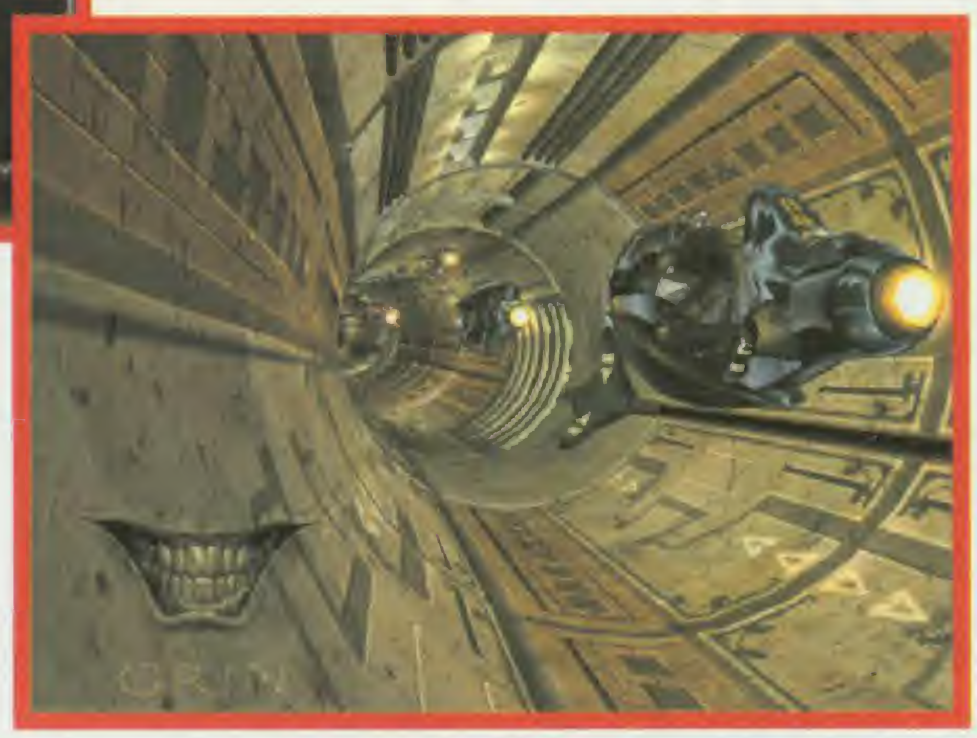
AGE OF SAIL II
[Talonsoft]

Rum, Jamajka, gorące kobiety i 10 stopni w skali Beauforta to marzenie każdego wilka morskiego. Nagradzana już grupa Akella postanowila zamienić owe sny w jawę, a to z pomocą AGE OF SAIL II - symulatora XVIII wiecznego okrętu wojennego. Do dyspozycji dostaniemy ponad 1200 przeróżnych arcydzieł sztuki szkutniczej, pochodzących z lat 1775 - 1820,

pływających pod banderami jedenastu mocarstw. Dzięki znakomicie przygotowanemu trybowi walki rzeczywistej możliwe będzie rozgrywanie niesamowitych bitew morskich złożonych nierzadko z kilkunastu okrętów. Wszystko, ma się rozumieć, odbywać się będzie w obowiązkowym trybie 3D umożliwiającym dowolne manipulowanie kamerami w celu zapewnienia lepszej kontroli nad flotyllą. Na każdego gracza czeka ponadto mozolna droga awansów od majtka aż do admirała oraz nieco ponad setka scenariuszy, do których należeć będzie m.in. rozgromienie Hiszpańskich galeonów w Bitwie o Nil. W pudełku z grą znajdziemy również czarną opaskę na oko, drewnianą nogę i wypchaną papugę.

BALLISTICS

Weź WIPEOUT XL, zmieszaj go z DESCENT, dodaj grafikę na miarę Q3, nakarm witaminami i otrzymasz BALLISTICS - ultra szybkie wyścigi futurystycznych pojazdów. Przyczyna ich zbudowania byla prozaiczna - ludzie od wieków uwielbiali ścigać się. Osiągając zawrotne prędkości tracą głowę, a nierzadko i jej zawartość. W BALLISTICS poruszać się będziemy na magnetycznych skuterach dających niewiarygodną swobodę ruchu wewnątrz zamkniętych torów naszpikowanych różnymi "przeszkadzaczami". Engine na którym pracuje gra dosłownie zabija, zarówno bogactwem detali jak i wymaganiami sprzętowymi. Na komputerze wyposażonym w GeForce2 GTS gra "wyciąga" 20 klatek/sekundę. Zadośćuczynieniem może być fakt, że BALLISTICS obsługuje nowoczesnych, cieszących oko cudeniek jak np. T&L, oświetlanie piksel po pikselu oraz cube-mapping. Zalecamy wydłubywanie futurystycznych muszek z zębów po każdym wyścigu.



MASTER RALLYE
[Microids]

Nie tak dawno mieliśmy okazję brać udział w wyścigach Rally Masters autorstwa Infogrames, a tu na horyzoncie, w tumanie pustynnego kurzu pojawia się MASTER RALLYE, łudząco podobny w nazwie, ale jednak zupełnie inny symulator wyścigów cross-country. Chłopcy z grupy Steel Monkeys dali się uwieść urokowi 10-dniowej podróży w metalowej puszce przez bezdroża i postanowili przygotować grę, która fanów tego sportu przykuje do monitorów na długie jesienne wieczory 2001 roku. Do objeżdżenia dostaniemy ponad 5000 km odcinków specjalnych rozrzuconych po całej kuli ziemskiej. Wzgórza, pustynie, równiny, łańcuchy górskie a nawet najdrobniejsze kamyki i źdźbła trawy - wszystko to zostało oddane z zegarmistrzowską dokładnością. W grze nie zabraknie również opcji dostrajania parametrów samochodu, legendarnego Renault Megane Buggy oraz niezbędnego GPS'a. Wszakże na Syberii nikt jeszcze drogowskazów nie poustawiał.

AL VERTICALNY # HORYZONTAL VERTICALNY # HORYZONTAL VERTIC

jenie zielonych tyłków. Osiem przewidzianych do tego celu pukawek to dość skromna liczba, ale programiści postanowili urozmaicić zabawę dając możliwość modyfikacji broni. Weźmy na przykład standardową wyrzutnię bezodrzutową: nie dość, że rakiety mają trzy tryby lotu (kierowane, samonaprowadzające i „podwójne") to na dodatek pociski wybuchają na cztery sposoby (przy uderzeniu, opóźnione jak granaty, reagując na ruch lub po dotknięciu, jak miny). Ilość kombinacji jest naprawdę imponująca.

Znane z HALF LIFE dynamicznie ladujące się levele stworzą wrażenie poruszania się po spójnym świecie, nie podzielonym sztucznie na „poziomy". Siedemdziesiąt leveli składa się na 4 długie epizody, mające zapewnić przynajmniej czterdzieści godzin rozrywki. Trzeba przyznać, że obrazki z gigantycznymi dinozaurami biegającymi po dżungli robią doskonale wrażenie...

GUNMAN CHRONICLES będzie grą nastawioną na tryb single player. Trzymamy kciuki za autorów – jeżeli zrobią coś choć w połowie tak dobrego, jak HALF LIFE, zapowiada się niezła zabawa.

Yanoos

ODRZUTOWY PECET – KUPIĘ
JETFIGHTER IV
FORTRESS AMERICA

To koniec, obłęd ogarnia producentów gier. Do grona szaleńców dołączyła firma Mission Studios robiąca dla Talonsoftu grę JETFIGHTER IV. Wymagania minimalne tego tytułu będą następujące – procesor 333 MHz, 32 MB RAM, dopalacz. Każdy, kto próbował bawić się jakąkolwiek grą na minimalnych wymaganiach wie, że tak naprawdę trzeba przemnożyć je przynajmniej przez 1,5. Wyjątków jest niewiele, a przynajmniej nie w rodzinie symulatorów chcących zauroczyć graczy piękną, szczegółową grafiką.

A taką właśnie grą ma być JETFIGHTER IV. Jak dowiodły trzy poprzednie części tej ośmioletniej serii, warto robić ładnie wyglądające, proste i bezpretensjonalne symulatory nowoczesnych samolotów bojowych. Zastanawiać się można było nawet, czy gry te nazwać symulatorami – tak bardzo uproszczona była awionika maszyn i ich elektroniczne wyposażenie.

Czwarta część ma ten stan rzeczy nieco zmienić przez pojawienie się opcji urealniających rozgrywkę. Prócz szczegółów związanych bezpośrednio z zachowaniem się maszyn w powietrzu, pojawią się bolączki pilotów – red-out'y i black-out'y będące wynikiem dodatnich i ujemnych przeciążeń. Samoloty przechylać się będą przy odpalaniu rakiety, zaś pecyna pilota także nie będzie sztywna tak, jakby tkwiła na drewnianej szyi. Każdy, kto naprawdę wy-

PRO-RALLY 2001

[UbiSoft]

Ryk silnika przy 7000 obrotów na minutę, wąski leśne drogi i wiecznie tracące przyczepność opony to chleb powszedni kierowcy rajdowego. UbiSoft postarało się jednak, aby uroków życia za kierownicą mógł zakosztować każdy bez wyjątku gracz. I tak oto, jeszcze przed końcem tysiąclecia na linię startową podjedzie PRO-RALLY 2001, pożywka dla amatorów szybkiej jazdy. 15 licencjonowanych wozów, 24 OS'y, 3 klasy pojazdów i ponad 60 zasymulowanych elementów mechanicznych samochodu to tylko wstęp do całej wyliczanki. Oprócz tego należą do niej: potężny silnik uzbrojony w fotorealistyczną grafikę, niespotykane dotąd nocne efekty świetlne, dynamicznie renderowane cienie, fruwające liście i pył, zmieniające się warunki pogodowe, realistyczne stłuczki, kurs nauki jazdy, unikalny system powtórek oraz jedno z najważniejszych - pilot dostosowujący się do indywidualnego stylu jazdy gracza. Ciekawe czy można zmierzyć się z Hołkiem?

SCREAMER 4x4

[Virgin]

W momencie, w którym piszę te słowa, szanowne panie sprzedawczynie powinny właśnie przygotowywać miejsce na pułkach sklepowych pod SCREAMER 4x4 - hardcore'owy symulator pojazdów z napędem na wszystkie, cztery koła. Każdy miłośnik przelewającego się pod siedzeniami błota powinien zwrócić uwagę właśnie na tą pozycję. Chłopcy z Virgin postarali się o zaimplementowanie w grze takich czołgów, jak Chrysler Jeep Cherokee, Toyota Landcruiser, Mercedes G Wagon i Landrover Defender, oraz kilku innych, początkowo niedostępnych "samochodzików". Na ponad 60 trasach będziemy mieli okazje zmierzyć się z ostrymi podjazdami, realistyczną fizyką ciągnącą naszą maszynę nie tam gdzie byśmy chcieli, nawalającymi elementami pojazdu oraz z błyskawicznie zmieniającą się pogodą zamieniającą lagodnie wyglądające wzgórza w bagnisty koszmar. Dla fanów wspólnej zabawy autorzy przygotowali kilka oryginalnych trybów multiplayer. Bo jak się taplać, to z kolegami.

kręcił kiedyś ciasny skręt uciekając przed trzema Migami wie jak mocno przechyla się na boki obciążona hełmem głowa.

Nie oznacza to, że wierni fani nie-realizmu poprzednich części będą musieli katapultować się ze swej ulubionej serii. Wszystkie nowe opcje będzie można wyłączyć, czyniąc z JETFIGHTERA IV dynamiczną podniebną nawalankę nowoczesnych maszyn, oszołamiającą grafiką i ogólną bajernością.

Czy napisałem „nowoczesnych maszyn"? Jakich? Do dyspozycji dostaniemy trzy amerykańskie konstrukcje – F-14 Tomcat, F/A-18 SuperHornet i F-22 Raptor. Niby wybór nieduży, ale są to samoloty na tyle odmienne jeżeli chodzi o konstrukcję i przeznaczenie, że nie będziemy narzekali.

Jeżeli do trzech jankeskich „fajterów" dodamy fakt, że w grze szczegółowo przedstawione zostanie San Francisco (łącznie ze sławnymi obiektami takimi jak most Golden Gate czy Alcatraz) i obszar 80 tys. kilometrów kwadratowych wokół miasta, zrodzi się pytanie – o co chodzi? Po co komu wykonywać bojowe misje pomiędzy wieżowcami? Otóż przeprowadzono inwazję na... Stany Zjednoczone. Kto tego dokonał? Powiem wam przy okazji recenzji, aby jeszcze rozbudzić wasze apetyty. Teraz niech wystarczy informacja, że w owym San Francisco i wokół niego wykonamy ponad 30 misji w kampanii, szereg misji pojedynczych, poganiamy się z 15 kolegami w trybie multiplayer albo sami sobie ustawimy taką walkę, na jaką mamy ochotę (nawet bez... przeciwników).

Nie naczekamy się długo – gra jest już w sprzedaży za oceanem, a za miesiąc zapewne przeczytacie u nas jej recenzję. O ile ktoś nie najedzie Stanów Zjednoczonych.

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

[Infogrames]

Kolejną grą, jaka przeniesie nas w realia metalowej puszki pędzącej z prędkością 200km/h poprzez wiejskie wyboje będzie V-RALLY 2 EXPERT EDITION, sequel dobrze znanego symulatora rajdów samochodowych, który sprzedał się w 5 milionach egzemplarzy. Zespół Eden Studios, co zresztą podkreśla na każdym kroku, skupił się przede wszystkim na realizmie: na karoserii będą stopniowo osiadać fruwające wokół niej piach, kurz i trawa, zaskakiwać będą awarie poszczególnych podzespołów, a animacja ruchów kierowcy i pilota będzie niemal identyczna jak w rzeczywistości. Razem z grą dostaniemy również 4 tryby rozgrywki, wspaniale wymodelowane (ponad 2200 trójkątów) samochody, bogaty w detale widok zza deski rozdzielczej, silnik graficzny obfitujący w efekty specjalne oraz edytor OS'ów. Co więcej, autorzy zapowiadają rychłe zamieszczenie w Internecie dodatkowych tras i tabel wyników graczy. No to co? Łycha...

SAMMY SOSA HIGH HEAT BASEBALL 2002

[3DO]

Baseball to sport w Europie nieco zaniedbywany. Nie da się ukryć, że mieszkańcy Starego Lądu nie rwą się do machania kijem - wolą kopać skórzane worki. No, chyba, że chodzi o udowodnienie, kto w mieście jest silniejszy. 3DO jednak nie traci entuzjazmu i za receptę na poprawienie sprzedaży, bądź, co bądź, jednej z najlepszych gier baseballowych uważa przykuwającą oko grafikę. Animacje graczy przygotowane z wykorzystaniem technologii motion-capture i ultrarealny wygląd twarzy to tylko wierzchołek góry lodowej. Do tego dochodzą nowe, zróżnicowane warunki pogodowe, generowanie internetowych statystyk i aktywny udział w pojedynku trenera i menadżera, którzy wydają odpowiednie polecenia, uspokajają porywczych zawodników, a nawet udają się na murawę by zorientować się, jak zmęczony jest miotacz. Start ligi planowany jest na późną wiosnę, zostaje zatem trochę czasu żeby uszyć kilka piłek. I wystrugać kij, oczywiście.

STARSHIP TROOPERS:

TERRAN ASCENDANCY

Przesycony widowiskowymi efektami film akcji pt. „Starship Troopers", nakręcony na podstawie powieści Roberta Heinleina z 1957 roku, znalazł godnego następcę wśród gier komputerowych – strategię czasu rzeczywistego o tym samym tytule.

Starship Troopers opowiada o wojnie między Arachnidami i ludźmi. Kampania ma składać się z około 20 różnorodnych misji – zaczynając od samobójczego ataku na Klendathu – rodzimą planetę Arachnidów. Gra nie należy do klasycznych RTS-ów z bazą, surowcem i przeciwnikami. Klimat przypomina raczej doskonałą turówkę INCUBATION, a sposób rozgrywki MYTH: THE FALLEN LORDS. Połączenie na pierwszy rzut oka wydaje się być bardzo udane.

Każdy z żołnierzy jest opisany kilkoma kluczowymi parametrami: siłą, celnością, efektywnym zasięgiem, żywotnością, szybkością i zdolnościami parapsychicznymi. Poza czysto fizycznymi cechami istnieją również: ranga, stopień wojskowy, liczba zabitych robali, doświadczenie oraz uzbrojenie. Zdobywanie punktów doświadczenia podnosi poziom umiejętności, powoli zamieniając żółtodziobów w machiny wojenne. Wyżsi rangą żołnierze będą mogli korzystać z najnowszych technologii – doskonałego uzbrojenia oraz pancernych egzoszkieletów.

Zresztą już na samym początku jest z czego wybierać: karabiny maszynowe, miotacze ognia, granatniki, wyrzutnie rakiet atomowych (sic!), broń plazmowa a nawet specjalne urządzenia do łapania Obcych żywcem. Oprócz

granatów można zabrać ze sobą kilka przydatnych dodatków, na przykład gaz obezwładniający, noktowizory, moduły celownicze – wybór jest ogromny. Najmniejszą ochronę przed atakami robali daje opancerzenie typu Scout, nie spowalnia jednak ruchów żołnierza. Z kolei Marauder to istny potwór odziany w stal i uzbrojony po zęby. Pancerz Command jest wyposażony w pole siłowe, pod którym może schronić się nawet cały oddział, w oczekiwaniu na zrzucenie napalmu. Wszystkie odmiany egzoszkieletów umożliwiają wykonywanie odrzutowych skoków, co

ułatwia pokonywanie przeszkód i walkę z robactwem, a nawet pozwala odciągać uwagę wrogów od mniej uzbrojonych kolegów z oddziału. Warto minimalizować straty w ludziach, bo skuteczni dowódcy zyskują dostęp do najbardziej krwawych technologii.

Oprócz doborowych marines, w grze występują medycy, psionicy, snajperzy i inżynierowie. Psionicy – najbardziej złożona specjalizacja – zostaną wyposażeni w bardzo pokaźny zestaw umiejętności, m. in. wykrywanie podkopów, stawanie się niewidzialnymi czy też prowokowanie Robali do ataku na siebie samych. Medycy leczą, inżynierowie naprawiają egzoszkielety, a snajperzy dorównują profesjonalizmem Leonowi Zawodowcowi. Z tych „specjalistów" przyjdzie ci jednak korzystać bardzo rzadko, co tylko podniesie jeszcze ich atrakcyjność.

Najczęstszym i najbardziej niebezpiecznym przeciwnikiem okażą się przypominający pająki Wojownicy. Oprócz nich pojawią się także olbrzymie, strzelające plazmą odpowiedniki działek przeciwlotniczych używanych przez ludzi. Żadne siedlisko Robali nie obędzie się również bez małej flotylli latających plugawców, ani ogromnych Kopaczy, którzy w najmniej odpowiednim momencie wyskoczą spod ziemi i rzucą się do ataku. Całości będzie dopełniać Robal-Mózg. Jego obecność na polu zadziała mobilizująco na wszystkich Arachnidów w okolicy, podwyższając ich poziom inteligencji.

TROOPERSI zapowiadają się bardzo obiecująco. Chociaż nie będzie to gra angażująca do zabawy duże pokłady szarych komórek, to z pewnością znajdzie wielu fanów. Dopracowana grafika, świetny klimat grozy i osaczenia, oraz agonalne odgłosy umierających Robali składają się na interesujący pomysł, który już niebawem trafi na sklepowe półki. Radzę już zacząć czyścić pancerze i szykować się do inwazji na Klendathu!

TOMB RAIDER

Pod koniec listopada rozpoczną się zdjęcia do najbardziej oczekiwanej ekranizacji gry komputerowej – „Tomb Raider" z Angeliną Jolie w roli głównej. Scenarzyści długo myśleli, które miejsce na świecie będzie najlepiej oddawało klimat filmu i wybrali... Kambodżę, a konkretnie jej zespół świątyni zwany Angkor Wat. Wiązało się to z pewnymi ograniczeniami, gdyż władze Kambodży nie zezwoliły, aby wewnątrz świątyni pochodzących z IX-XII wieku panienka Lara używała swoich olbrzymich... pistoletów, bo to podobno mogłoby zaszkodzić konstrukcji budowli. Podczas Reset_Owego forum, po głębokiej analizie zdjęć Angkor Wat, jednogłośnie zaakceptowaliśmy decyzję scenarzystów. Postanowiliśmy jednak udzielić im jednej rady - uważajcie na Czerwonych Khmerów. Nawet Lara nie da im rady.

ELEMENTALS
[Spiral Lands Studios]

Tych, którzy uwielbiali gry utrzymane w klimacie MYST albo RIVEN, na pewno ucieszy fakt, że grupa Spiral Lands Studios pracuje właśnie nad trójwymiarową przygodówką o nazwie ELEMENTALS. Wprawdzie jest ona jeszcze w bardzo wczesnym stadium, ale mimo to udało nam się uzyskać kilka informacji na jej temat. Autorzy zapewniają, że będzie to bardzo nastrojowa gra, pełna niezapomnianej atmosfery i elementów tajemniczości, a podstawową różnicą między MYST a ELEMENTALS, będą cyfrowo przygotowane postacie, które wielokrotnie pojawią się w animowanych scenkach. Główny wątek dotyczy młodej dziewczynki, Amari Nea, i jej przedziwnych wizji, których inni mieszkańcy nie akceptują i nie starają się nawet zrozumieć. Zagadkowe wnioski, do jakich dochodzi Amara, wyprowadzą ją z dala od rodzinnego miasta i kraju C'hlea. Nie zdziwi cię zapewne fakt, że to ty musisz pomóc naszej koleżance. Cóż, taki już los gracza...

BLAIR WITCH CZĘŚĆ 3

Druga odsłona trylogii BLAIR WITCH lada dzień powinna pojawić się w sklepach, więc nadszedł czas na ujawnienie kilku szczegółów dotyczących ostatniej cześci sagi – BLAIR WITCH VOLUME 3, o nieustalonym jeszcze terminie premiery. Razem z grą wrócimy do roku 1786, kiedy to niejaki Elly Kedward został oskarżony o uprawianie czarów i wygnany ze swojego rodzinnego miasta, którym w tym przypadku oczywiście jest Blair. Przyjdzie nam zatem przywdziać postać byłego pastora o nazwisku Jonathan Pyre i udać się do dobrze wszystkim znanej okolicy w celu wyjaśnienia owych zagadek. Jak łatwo jest się domyśleć, na naszej drodze stanie zgraja upiorów, z którymi przyjdzie nam walczyć korzystając z odrobiny białej i czarnej magii. Jak mówią autorzy, trzecia część opowieści o Blair będzie zawierać specjalny system walki oparty na czarach i aż kipieć od ciągłej akcji. A my na to jak na lato.

TECHNOMAGE
[Infogrames]

Kiedy mieszkańców spokojnego świata o nazwie Gothos zniena cka zaatakowali Żołnierze Ciemności, wszyscy myśleli, że to już koniec. Na arenie wydarzeń pojawił się jednak ktoś, w kim położono wszystkie nadzieje – Melvin – TechnoMag. Okoliczności jego narodzin pozostają wielką tajemnicą, wiadomo jednak, że Melvin, cudowne połączenie dzierżących magię Dreamerów i technicznie uzdolnionych Steamerów, jest tym wybranym, który potrafi uratować Gothos. TECHNOMAGE to nic innego jak zręczne połączenie przygodówki z grą akcji, w której w ciągu 50 godzin rozgrywki przyjdzie nam mierzyć się z bandą potworów wspieranych przez 8 bossów, korzystając zarówno z zestawu czarów jak również bomb, mieczy i innego żelastwa, rozmawiać z napotkanymi postaciami, rozwiązywać zagadki. Autorzy zapewniają, że znakomita grafika i wciągająca aż po uszy fabula nie pozwolą oderwać się od TECHNOMAGE. Szkoda tylko, że przynętę wystawią dopiero za dwa, trzy miesiące...

MAJESTIC

[EA]

Gry typu online cieszą się błyskawicznie rosnącą popularnością. Jednak żadna z nich, mimo często rewolucyjnych pomysłów, nie dorasta do pięt grze pochodzącej ze stajni Electronic Arts. MAJESTIC, bo o niej tu mowa, będzie, jak na koniec XX wieku przystało, interaktywna, ale w zupełnie inny sposób. To gra kontaktować się będzie z użytkownikami za pomocą www, email'a, telefonu, faxu a nawet systemu AOL Instant Messenger! Każdy z graczy, po wyborze sposobu kontaktowania się z nim i krótkim treningu, zostanie wplątany w znakomicie przygotowaną intrygę rozwijającą się wokół rządowego spisku. Co powiecie na telefoniczne pogróżki, spiskowanie z innymi graczami, tajemnicze skradzione dokumenty nadchodzące via email i podrzucane różnymi drogami anonimy? Takiego pomysłu nie powstydziłby się sam Mr. Hitchcock! Autorzy zapewniają, że do gry nie będzie potrzebna nawet płytka CD, a jedynie dostęp do kilku rodzajów mediów. Zatem nie zdziw się, jeżeli pewnego dnia pod drzwiami znajdziesz tykające szare pudełko. To MAJESTIC!

ULTIMA XXX?

Nie, nie! Nie myślcie sobie, że kolejna część sagi będzie miał coś wspólnego z „brzydkimi" filmami. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych metod inwigilacji i zwerbowaniu kilku amerykańskich szpiegów udało nam się dowiedzieć, że następna edycja Ultimy nie będzie wcale nosić tytułu ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN, jak jeszcze kilka miesięcy temu zapowiadała firma Origin. Jeden z naszych zamorskich przyjaciół poinformował nas, że ostatnimi dniami koncern zarejestrował internetową domenę WWW. ULTIMA-NEXUS. COM, a także jej odpowiedniki. org i. net. Z nieoficjalnych źródeł dowiedzieliśmy się również, że akcja toczyć się będzie wokół Nexusa – miejsca połączeń, swoistego skrzyżowania, w którym zbiegać się będą najróżniejsze ścieżki czasu. Jak tylko przesłuchiwani i przypalani przez nas osobnicy zmiękną i zaczną sypać szczegółami, niezwłocznie was o tym poinformujemy.

DRAGON'S LAIR 3D

[Blue Byte]

Kilka dobrych lat temu na ekranach komputerów triumfowała jedna z pierwszych „kreskówkowych" gier – DRAGON'S LAIR, którą pamiętają co leciwsi z Reset_Owych czytelników. Spółka Blue Byte + Dragonstone Software podjęła się ciężkiego zadania – postanowiła odrestaurować Smocze Legowisko wykorzystując ku temu grafikę 3D, zachowując przy okazji wspaniały klimat i wybuchową dawkę humoru. Efekt? DRAGON'S LAIR 3D z datą premiery ustaloną na początek przyszłego roku. W DL3D odnajdziemy dobrze znane już nam postacie Dirka i Daphne, z którymi przyjdzie nam przemierzać 19 przeolbrzymich poziomów wypełnionych 12 bossami, ponad 30 innymi kreaturami i fruwającymi kamerami. Co ciekawe, autorom udało się przemycić kilka oryginalnych tekstur, grafik i fragmenty ścieżki dźwiękowej. Sama rozgrywka podzielona będzie na dwie części: łatwiejszą, podobną do tej z pierwowzoru i trudniejszą, oferującą większą kontrolę nad skaczącym, czołgającym się i pływającym Dirkiem. Żeby się tylko chłopak nie utopił.

TIMELINE

[Eidos]

Nie ulega wątpliwości, że zbliżające się premiery rozwiązują języki rzeczników prasowych. Szczególnie, jeśli dotyczy to zimowo-świątecznej pory i bezpardonowej walki o gracza. Owa gorączka nie ominęła również firmy Eidos podstawiającej nam pod nos coraz to nowe screeny z TIMELINE – „wirtualizacji" powieści Michaela Crichtona („Coma", „Ostry Dyżur") o tym samym tytule. Autorzy TIMELINE skupili się przede wszystkim na intrygującej fabule i interakcji z użytkownikiem, który według nich będzie mógł poruszać się po cyfrowym świecie bez pomocy opasłych poradników. Cała sprawa dotyczyć będzie podróży grupy studentów do czasów średniowiecznej Francji w poszukiwaniu zaginionego profesora. Konflikt angielsko-francuski, sensacja i przygoda, w której będziemy brali czynny udział to tylko nieliczne plusy gry. Autorzy zadbali również o wizualizację gry – dokładnie wymodelowany świat będzie w 100 proc. zgodny z historią. Histerycznie historyczną.

TETRIS

Wszyscy znamy tą jedną z najprostszych na świecie gier. TETRIS, gra stworzona przez rosyjskiego programistę, w której mozolnie układamy spadające klocki, opanowała niemalże wszystkie platformy do gier, włączając w to elektroniczyje maszynki sprowadzane hurtowo przez zza Buga czy też Huang-He. Co ciekawe TETRIS zdołał się przebić przez mur strategii i roleplejek dzięki wsparciu firmy THQ, która kilka tygodni temu wykupiła prawa do używania tego historycznego znaku handlowego. Do 2004 gra ukaże się w wersjach na wszystkie nowoczesne konsole tj. PS2, Dreamcast, XBox, GBA, jak również na PeCeta i telefony komórkowe obsługujące protokół WAP. Według zapewnień THQ, pierwsza gra powinna trafić pod strzechy pod koniec przyszłego roku. Ja proszę o TETRIS w wersji na lodówkę. Ot, relaks w czasie gotowania.

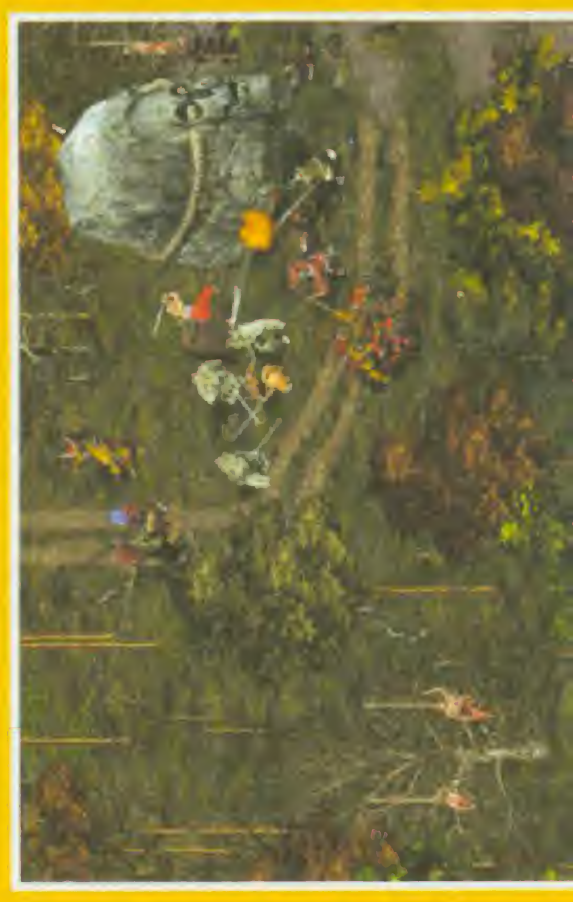
VERTICAL HORYZONTALNY # VERTICAL HORYZONTALNY # VERTICAL HORYZONTALNY # VERTICAL HORYZONTALNY

DARKNESS

Połączenie DIABLO, FINAL FANTASY i QUAKE?

dłoni bestii kowal zrobi super ostry miecz. Kombinacji ma być nieskończenie wiele, a każdy nowy produkt będzie można nazwać po swojemu.

Jeśli uda się zebrać najlepsze cechy wszystkich wymienionych wyżej gier i zaimplementować te omówione i jeszcze parę innych ciekawych motywów, to sukces TOD wydaje się murowany. Tym bardziej, że system multiplayer też ma nie kuleć – grać będzie mogło 35 graczy, z czego 7 reprezentować będzie barwy złego Zanshina. Szkoda, że przekonamy się o tym dopiero w przyszłym roku. Podobno w pierwszym kwartale...



czyć się wartko, każda z zagrywek będzie aktywowana poprzez naciśnięcie jednego klawisza na klawiaturze. Jeśli ten interfejs nie okaże się dla wytrawnych erpegowców zbyt skomplikowany, to ma szansę stać się rewolucyjnym.

Ciekawy będzie też system zdobywania czarów, których ma być ponad 75. Można będzie mieć czary pochodzące bogów w zamian za oddawanie im przysług. Bogów będzie czterech, a każdy z nich będzie cię uczył innego typu magii. Jeżeli przez pewien czas będziesz służył kilku bogom naraz, możesz otrzymać czary pochodzące z połączenia ich mocy – oczywiście silniejsze od tradycyjnych.

Jeszcze jedna ciekawostka – przedmioty zdobyte w walce (miecze, złoto itp., a nawet kończyny potworów) można będzie łączyć i przerabiać na specjalne bronie. Na przykład z dwóch mieczy i jednej

korzystać fakt sterowania czteroosobową bandą. Nie będzie trzeba wydawać osobnych poleceń każdemu wojownikowi z osobna, co mogłoby być nieco żmudne, ale za jednym zamachem kazać im na przykład uformować konkretny szyk. Ponieważ w TOD akcja będzie toczyć się chyba na taki mix. Autorami gry się panowie, którzy część kariery spędzili w zespole przygotowującym pierwsze DIABLO i już po screenshotach TOD widać, że pomysły z gry Blizzarda czerpali garściami. O FINAL FANTASY wspomnialem, bo fabula TOD ma się opierać na japońskiej mitologii – będziemy dowodzić grupą czterech samurajów (wybranych spośród siedmiu), a czeka nas długa droga do zemsty na Maou-Hakaiki Zanshin, panu zła i zniszczenia. Natomiast tytuł QUAKE nasunął mi się, gdy przeczytałem, że TOD ma być RPG o niewiarygodnie szybkiej akcji. Jaka inna gra lepiej kojarzy się z akcją?

Chyba najistotniejszym novum będzie system tzw. zagrywek. Gracz będzie miał do dyspozycji około dwudziestu sztuczek, pozwalających najefektywniej wy-

THRONE OF DARKNESS

Montuve

MONOPOLY TYCOON

Jeszcze klika (no, może kilkanaście) lat temu i młodzi i starzy z przejęciem grali w grę planszową Monopoly. Rzucanie kośćmi, kupowanie i sprzedawanie nieruchomości, płacenie czynszów i kar – niby banal, ale ile u tym było uroku. Firma Hasbro, słynąca z zaspokajania potrzeb całych rodzin, postanowiła stworzyć jej komputerową konwersję , dużo bardziej rozbudowaną od słynnej planszówki i rozgrywaną w trzech wymiarach. Ciekawe, kiedy jakaś gra będzie w 4D?

CIPHER

Nigdy jeszcze nie rozgrywała się tak zacięta batalia między twórcami silników do gier, co dla nas – graczy, oznacza coraz bardziej dopracowane produkty. Tym razem mamy okazję zaprezentować CIPHER, silnik autorstwa kilku osób związanych wcześniej z grupą Evolva. Mimo, że oficjalna wersja powinna trafić na rynek za dwa-trzy miesiące, już teraz kilka firm przymierza się do korzystania z technologii CIPHERA. Cóż zatem jest w nim takiego nowatorskiego? Okazuje się, że CIPHER stanowi kompletny system do tworzenia gier dla PeCeta, Linuxa i konsol nowej generacji. Obsługuje trójwymiarowy dźwięk, szybki rendering uzupełniony efektami wizualnymi, animacje, a także umożliwia bezproblemową lokalizację tworzonych w oparciu o niego gier. Programiści CIPHERA nie zapomnieli również o trybie multiplayer obsługującym różne platformy sprzętowe i jego niezbędnej odmianie on-line. A pani z warzywniaka będzie mogła założyć własne id Software. Dla każdego coś miłego.

WOODY WOODPECKER RACING

[Universal]

Czy ktoś wątpi, że postać z kreskówki może kipieć humorem i zawadiackim uśmiechem? A gdyby do tego dodać naładowane adrenaliną wyścigi, to czy nie uzyskalibyśmy niezwykle niebezpiecznej mieszanki wybuchowej? Programiści z Universal Studios postanowili sprawdzić efektywność takiej kombinacji i w przeciągu miesiąca uraczą nas WOODY WOODPECKER RACING – zwariowanymi wyścigami z dobrze znanym dzięciołem w roli głównej. Woody przeszedł jednak transformację i dostał w prezencie dodatkowy, trzeci wymiar a oprócz tego kilku dobrze znanych z kreskówek przeciwników i 16 bajecznych tras, na których dane nam będzie się ścigać. Każdy z wyścigów to nowe, wyposażone w turbo pojazdy, różnorodne narzędzia do unieszkodliwiania konkurentów (rakieta tenisowa, rękawica bokserska) i mnóstwo niezbędnych akcesoriów. Co ciekawe gra w zamierzeniach przypodobać się ma zarówno młodszym, jak i nieco starszym graczom – a na pewno fanom pokręconego dzięcioła.

ECHELON

[Bethesda]

Echelon to nie tylko system podsłuchu transmisji satelitarnych. Pod tą nazwą kryje się również najnowsze dzieło Buka Entertainment. Podczas wojny domowej potężne imperium podzieliło się. Część frakcji połączyła się w Federację Galaktyczną i rozpoczęło poszukiwania dawnych braci, którzy, jak okazało się, poznali obcą technologię i już jako Velianie rozpoczęli podbój Federacji. Przyjdzie ci zatem zasiąść za sterami futurystycznych pojazdów kosmicznych i bronić rodzinnych stron. Zaawansowane maszyny podobne do poduszkowców, śmiglowców i myśliwców – każda o odmiennej charakterystyce, umiejętne balansowanie pomiędzy realizmem a grywalnością, duża dawka akcji, mnóstwo misji, znakomicie przygotowany multiplayer umożliwiający rozgrywkę między licznymi dywizjonami, dostosowywanie poziomu trudności do umiejętności i przepiękne krajobrazy rodem z Obcego, to tylko kilka z niespodzianek, jakimi chce nas uraczyć ECHELON. Szkoda tylko, że najwcześniej w przyszłym roku.

EARTH 2150

THE MOON PROJECT

GRY TAŃSZE NIŻ U PIRATA!!!

Polska gra

Tym, którzy czują niedosyt proponujemy wzbogaconą wersję gry (22 filmy, 40 utworów audio, język skryptowy EarthC do projektowania indywidualnych kampanii i parametrów jednostek, a ponadto kreator sztandarów, edytor map, puzzle, tapety i wiele innych dodatków).
A to wszystko w kartonowym pudełku i instrukcją obsługi

za 69,95 zł.

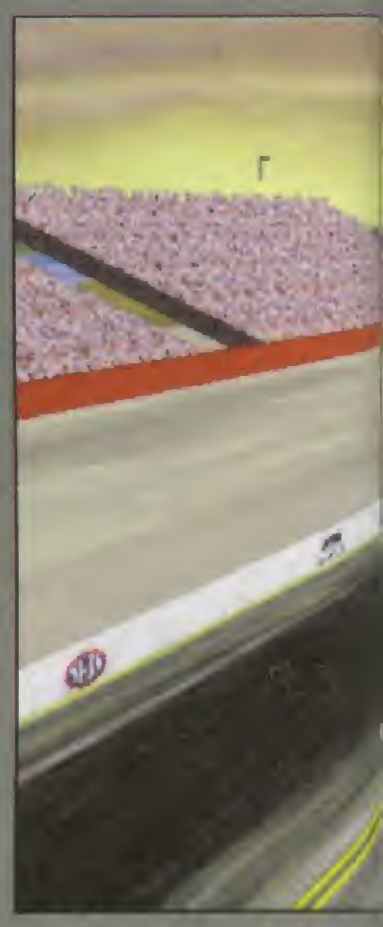
Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl, e-mail: sales@topware.pl

The Moon Project © TopWare Interactive 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja TopWare Poland.

TopWare INTERACTIVE

W OPARACH WACHY

W WYŚCIGI POJAZDÓW PRZYPOMINAJĄCYCH SAMOCHODY OBECNE BYŁY W ELEKTRONICZNEJ ROZRYWCE OD ZAWSZE. ZANIM ZOBACZYŁEM PREHISTORYCZNE GRAND PRIX CIRCUIT, BYŁEM JUŻ MISTRZEM GRAND PRIX, AUTOMATU STOJĄCEGO W BUDZIE PRZY MOJEJ SZKOLE PODSTAWOWEJ. STALOWĄ KIEROWNICĘ (SPRZĘT DO SALONÓW GIER MUSIAŁ BYĆ WYTRZYMAŁY), STALOWY PEDAŁ, MAŁĄ GAŁKĘ SEKWENCYJNEJ SKRZYNI BIEGÓW. I KILOGRAMY, BA, TONY MAKULATURY ZANIESIONE DO PUNKTU SKUPU W CELU UZYSKANIA GOTÓWKI NA KOLEJNE KREDYTY...



RooS

WCZORAJ

Ośmiobitowe średniowiecze komputerowych wyścigów opisał w najdrobniejszych szczegółach Max (str. 28). Pecetowe gry były początkowo prostymi kopiami programów z małych komputerów, a cudowny emulator COLOR.COM pozwalał uruchamiać je nawet na komputerze z kartą monochromatyczną Hercules, bardzo wówczas popularną. TEST DRIVE, STUNT CAR RACER, niezapomniany GP CIRCUIT Accolade'a oraz rewelacja sezonu - GP500 Papyrusa - to właśnie one zdefiniowały pojęcie wyścigów samochodowych na PC. STUNT CAR RACER był przy okazji pierwszą grą o tej tematyce autorstwa Geoffa Crammonda, późniejszego twórcy obsypanej nagrodami serii F1 GRAND PRIX (Microprose/Hasbro).

PROSTE, KRZYWE i UKOŚNE

Dzisiejszy „rynek" pecetowych wyścigówek to istna dżungla kategorii i typów. Bardzo dużą grupę gier stanowią zręcznościowe arkadówki, w których głównym celem jest dojazd do celu i zaliczenie po drodze punktów kontrolnych, zebranie bonusów lub wykończenie wrogów. DRIVER (GT Interactive), CARMAGEDDON (SCI), MIDTOWN MADNESS (Microsoft) - oto czołowi przedstawiciele tego typu gier. Wyścigi te nie mają wiele wspólnego ze sportem, są po prostu kwintesencją radosnego rozbijania blaszanego rumaka. Ukochana działka Kroogera.

Nieco bardziej „klasyczny" charakter mają uliczne wyścigi na czas, do których należą m.in. TEST DRIVE (Accolade/Infogrames, sześć części) oraz najlepiej sprzedająca się gra samochodowa wszech czasów - NEED FOR SPEED (Electronic Arts). Wczesne (pierwsza i druga) części NFS-a zdefiniowały nowy standard ulicznych wyścigów. Auta najbardziej znanych marek, o których marzy każdy fan motoryzacji, tylko czekają, aby się nad nimi pastwić. Nikt do tej pory nie wymyślił lepszego magnesu!

Osobną kategorię stanowią gry rajdowe. NETWORK Q RAC RALLY oraz RALLY CHAMPIONSHIP (Europress), COLIN MCRAE RALLY (Codemasters), RALLY MASTERS (Infogrames) - jeżeli chcecie poczuć smak piachu między zębami w rajdzie Safari, sięgnijcie po te tytuły. Część z nich (Rally, Colin) aspiruje do miana „prawdziwych symulatorów".

Ostatnią dużą grupą gier samochodowych tworzą realistyczne symulatory. Prekursorem gatunku był F1 GRAND PRIX CIRCUIT (Microprose) wspomnianego Geoffa Crammonda. Wersja amigowa zrobiła furorę, a pecetowy odpowiednik radził sobie jeszcze lepiej. Z czasem pokazały się programy takie jak F1 RACING SIMULATION i MONACO GRAND PRIX (Ubi Soft), F1 2000 (EA), seria INDYCAR i NASCAR (Sierra) oraz GRAND PRIX LEGENDS (Sierra), symulator najciekawszego w historii sezonu F1 (1967), w którym spotkali się Graham Hill, Jim Clark, Jack Brabham, Jackie Stewart i John Surtees.

Najlepszym do tej pory symulatorem wyścigów samochodów turystycznych jest TOCA (obie części - Codemasters). Mistrz tej dyscypliny sportu, Frank Biela, jest właścicielem komputerowego zestawu kierownica + pedały + kokpit firmy Hyperstim (model Audi). Ciekawe, którą z gier uruchamia najczęściej?

Istnieje jeszcze kilka innych, niszowych gatunków gier wyścigowych. MICRO MACHINES (Codemasters) i REVOLT (Acclaim) traktują o małych, „zabawkowych" pojazdach i dają naprawdę kupę zabawy w trybie multi.

NHRA DRAG RACING (Tantrum) i HOTROD PCE (Bethesda) symulują wyścigi „na przyspieszenie". DRAGSTERY to najszybsze auta na świecie, a głównym zadaniem gracza jest zbudowanie za wygrane pieniądze silnika, który nie wybuchnie zaraz po starcie i pozwoli dalej zwyciężać. Prędkość 450 km/h w niecałe 5 sekund? Nie ma sprawy! Top fuel baby!

Ostatnim rodzajem wyścigówek, o których wspomnę, są gry niemożliwe do sklasyfikowania. Czy STAR WARS RACER (Lucas Arts) i WIPEOUT (Psygnosis) to symulacje poduszkowców? Czy INTERSTATE'76 (Activision) to symulator lekkiego czołgu? Może należy ją porównywać do ACROSS THE RHINE (Microprose)? Czym tak naprawdę jest GRAND THEFT AUTO? Samochody są tematem przewodnim naprawdę wielu rodzajów gier...

28 PUNKTÓW

Kim są miłośnicy gier samochodowych? Moim zdaniem trudno wyróżnić konkretną grupę o sobie tylko właściwych cechach. Jest tu młodzież, która nie wsiądzie do samochodu jeszcze przez kilka lat, są też ludzie starsi, często z „wyścigową" przeszłością. Tych pierwszych zdecydowanie częściej przyciągają zręcznościówki w stylu DRIVERA czy MIDTOWN MADNESS. Drudzy bardzo mocno angażują się w ultrahardcore'owe symulatory. Jednym z najbardziej znanych komputerowych symulantów jest sam Jacques Villeneuve, mistrz Formuły 1 sprzed czterech lat. Pasję symulacyjną wykazuje też znany kierowca Nascar - Dale Ernhardt Jr. Czyżby Ted mylił się i komputerowe wyścigi miały jednak sporo wspólnego z rzeczywistością?

Warto wspomnieć przy tej okazji o pojedynku Miki Hakkinena i młodej kobiety, triumfatorki miniturnieju, zorganizowanego przez Hiperstim podczas australijskiej promocji ich najnowszego symulatora. Po kilku okrążeniach Mika został wyraźnie pokonany!

Jest jeszcze jedna kategoria ludzi, kochających jeździć symulowanymi samochodami. Są to tak zwane „Keleborny", które ze strachu przed otrzymaniem ostatniego, kasującego prawo jazdy punktu karnego, trzeci bieg wrzucają już tylko wirtualnie :)

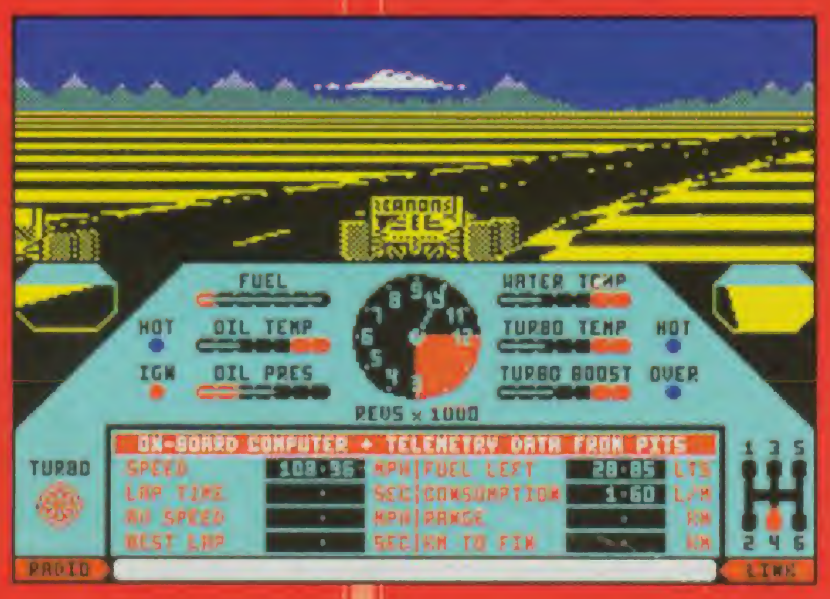
JUTRO

Przyszłość gier samochodowych na PC najlepiej widać w... salonach gier automatowych. Poziom grafiki i płynności obrazu SEGA RALLY 2 zwala z nóg nawet teraz, w czasach GeForce 2 i gigahercowych procesorów. Bujające się na wszystkie strony, podskakujące na wybojach kokpity to tylko kolejny etap ewolucji kierownicy z pedałami. Twórcy Hyperstima (czytaj obok) lada chwila będą oferować symulatory z siłownikami. Problemem jest jednak software - gry muszą te skomplikowane urządzenia obsługiwać, ktoś musi wszystko zakodować, a jeszcze kto inny za to zapłacić. Bądźmy dobrej myśli.

PODMASKA 8 BITÓW

Jedna z pierwszych samochodówek na komputery 8-bitowe została wydana przez firmę PSION w 1983 roku. CHEQUERED FLAG była symulatorem wyścigów Formuły 1. Nie wytrzymuje porównania z aktualnie wydawanymi wyścigami, ale blisko dwadzieścia lat temu była częścią elementarza każdego gracza. Kilka lat później pojawiły się: NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX (MARTECH 1988) i GRAND PRIX CIRCUIT (ACCOLADE 1990), adaptowane później na PC. Wszystkie trzy miały pewne walory edukacyjne. Dzięki nim dowiedziałem się, że istnieje tor Silverstone, a bolid ma sześć biegów i turbodoładowanie (teraz mają siedem i silniki wolno ssące - RooS). Jednak poziom graficzny odstraszał.

Dużo staranniej wykonane były samochodówki typowo arkadowe. Wiele z nich było konwersjami z automatów. Wśród najciekawszych są na pewno WEC LE MANS (OCEAN), OUTRUN i TURBO OUTRUN (USGOLD), LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (GREMLIN), POWER DRIFT (ACTIVISION 1990), TWIN TURBO V8 (CODE-MASTERS), kilka części CRAZY CARS (TITUS), CHASE HQ (OCEAN) i TEST DRIVE (ACCOLADE). Niektóre były grami czysto wyścigowymi, w innych trzeba było unikać policyjnych pościgów - wśród nich najlepszą była CRAZY CARS II. Długie ucieczki po międzystanowych autostradach z prędkością przekraczającą 300 mil na godzinę, „koszenie" słupków wyznaczających pasy, blokady z radiowozów i wreszcie wyśmienity, superrealistyczny dopplerowski dźwięk zbliżającego się pościgu. Z tej grupy wyewoluowała jedna z najlepszych samochodówek na PC LOTUS 3 (GREMLIN). Pod względem grywalności (zwłaszcza w trybie dla dwóch graczy na podzielonym ekranie) dorównuje jej tylko seria NEED FOR SPEED (ELECTRONIC ARTS).



Inne warte wspomnienia gry, których akcja toczyła się na poprzecinanej strumykami i usianej skalnymi odłamkami trasie, to 4X4 OFF-ROAD RACING (EPYX) i BUGGY BOY (ELITE 1988). Były dość ciekawe, jednak grywalnością zdecydowanie ustępowały rewelacyjnej ATV SIMULATOR (CODE-MASTERS). Była to typowa zręcznościówka - pseudosymulator czterokołowego jednoosobowego wszędołaza (quada), w której pojazd widoczny był z profilu, a nie „od zakrystii". Tryb dla dwóch graczy dostarczał niesłychanej dawki emocji, bo stres współzawodnictwa powodował proste błędy. Banalny przejazd po ruchomym pniu drzewa czy zanurzającej się powoli lodowej krze wyciskał siódme poty i mimowolne okrzyki zniecierpliwienia.

A tymczasem przeciwnik oddalał się...

Innymi pierwszorzędnymi zręcznościówkami były SUPER SPRINT (ELECTRIC DREAMS 1987) i GRAND PRIX SIMULATOR, gra wydana pod koniec lat 80. przez nieznaną (czy raczej „niepamiętną") mi firmę. Obie były do siebie bliźniaczo podobne. Pokazywały tor z góry, a gracz kierował małymi, ale szybkimi i oszałamiająco zwrotnymi bolidami. Przypomniało to zabawę „resorakami" na dywanie, z tą różnicą, że małe samochodziki na ekranie wpadały w zachwycające poślizgi, zderzały się ze sobą i spychały z trasy (tradycję tę kontynuuje MICRO MACHINES firmy Codemasters - RooS). Trzech lub czterech graczy (pozdrawiam fanów Kempston Joystick) mogło tkwić przed telewizorem od godziny trzynastej, kiedy kończyły się lekcje, aż do dwudziestej, kiedy wracał z szychty ojciec-tyran kolegi.

Inne tytuły zręcznościowe, o których warto to wspomnieć w tym miejscu (choć nigdy ich nie cenieni), to HOT ROD, LED STORM (US GOLD 1989) i LAST DUEL (US GOLD 1989). Gracz kierował w nich samochodzikami oglądanymi z lotu ptaka - nihil novi sub sole. Podobną, ale dużo bardziej urozmaiconą grą, była MIAMI VICE (hit na Commodore C-64) - można ją uznać za prekursora GRAND THEFT AUTO. Z kolei pojazd z LAST DUEL wyposażony był w karabin maszynowy, przez co gra przypominała bardziej kosmiczne shoot'em up-y niż samochodówkę. Pomysł uzbrojenia wozu powtórzył się również w bardziej klasycznych produkcjach (samochód widziany był w nich od tyłu) ARE & FORGET

REALIZM? JAKI

Nie jestem maniakiem gier komputerowych, nawet samochodowych wyścigów. Kocham natomiast sportową jazdę samochodem. Nie przepuszczam żadnemu KJS-owi (Konkurs Jazdy Sprawnościowej) odbywającemu się w moim mieście (Katowice), a czasem potrafię pojechać na taką imprezę na drugi koniec Polski. Już niedługo zrobię licencję rajdową i będę ścigał się z „wielkimi" tego sportu.

Grałem w wiele gier wyścigowych, jednak żadna nie zbliżyła się nawet do wiernego oddania warunków panujących na drodze. Najlepiej wypadł COLIN MCRAE RALLY, ale tylko podczas jazd na szutrze. Samochód pływał trochę zbyt mocno i zdecydowanie za łatwo udawało się „odkręcić dupę" (wyjść z poślizgu - RooS), ale w sumie przypominało to rzeczywistość. Asfalt i mokrą nawierzchnię najlepiej zrobiono w RALLY CHAMPIONSHIP.

Trudno mi się wypowiadać na temat odwzorowania rzeczywistości w grach symulujących bolidy F1. Nigdy takiego nie prowadziłem i mogę sobie tylko wy-

i ROAD BLASTERS (US GOLD 1989). Ideę wyścigów uzbrojonymi wózkami kontynuowały DEATHRACK, INTERSTATE '76 i '82 na peceta.

Zupełnie z innej bajki były gry HARD DRIVIN' (DOMARK 1990) i STUNT CAR RACER (MICROSTYLE 1989). Nie były to zręcznościówki, ale symulatory „pełną gębą". Obie prezentowały całkiem realistyczną trójwymiarową grafikę: rampy, skocznie, tunele i „pętle śmierci". Od gracza, który wcielał się w kaskadera, wymagały czegoś więcej niż tępego duszenia gazu do deski. Prawdę mówiąc, były dość trudne ze względu na niedoskonałe odwzorowanie otoczenia (piksele jak fortepiany) i konieczność superdokładnego sterowania pojazdem. Na tym samym pomyśle firma BRODERBOUND stworzyła później wyborną grę pecetową STUNT CAR RACER, zwaną STUNTS. Nota bene, mało wyszukane tytuły wspomnianych wyżej gier były i są przyczyną częstych omyłek.

Czas audycji dobiega już końca. Właściwy moment na gwóźdź programu, czyli LOTUS ESPRIT wydany w 1986 roku przez legendarną firmę DURELL. Esencję tej gry wykorzystano później m.in. w QUARANTINE, ROAD WARRIOR i CARMAGEDDON. Nie chodziło w niej co prawda o rozbijanie samochodów, ale pieszych można było nieźle poturbować. Pościgi zatłoczonymi ulicami miasta za handlarzami narkotyków i wymiany ognia z gangsterami w szybkich bryczkach były najbardziej wciągającą atrakcją, na jaką kiedykolwiek natknąłem się w grach samochodowych.

McSon

KONTROLUJ SIĘ

Gry arkadowe, nie mające wiele wspólnego z rzeczywistością, bez problemu da się obsługiwać przy pomocy klawiatury. Fakt, że naciśnięcie klawisza oznacza wdepnięcie pedału „do deski", nie ma większego znaczenia - kontrola trakcji jest wszechobecna. Hamowanie, dzięki ABS, też nie jest problemem. Manewry, które po wykonaniu w prawdziwym aucie skończyłyby się na cmentarzu, w NFS czy Screamerze przechodzą ledwo zauważone.

Sytuacja zmienia się diametralnie podczas gry w zaawansowane symulatory. Jedynymi grami ze sprawnie zaimplementowanym sterowaniem z klawiatury są kolejne części GRAND PRIX Geoffa Crammonda. Nawet tam jednak hamowanie i operowanie gazem na niskich biegach wymaga długiego treningu i ZAWSZE daje gorsze rezultaty, niż użycie dobrej kierownicy z pedałami.

Na rynku funkcjonuje kilkunastu producentów kontrolerów aut wyścigowych. Rozpiętość cenowa jest olbrzymia - od stu dolarów za najprostszy kawałek plastiku, do stu... tysięcy dolarów za najlepszy model Hyperstima. Jest więc w czym wybierać.

Do niedawna szczytem marzeń komputerowego kierowcy były lepsze modele Trustmastera (na przykład T2), posiadające pedały i gałkę sekwencyjnej zmiany biegów (tylko jedna oś - pionowa). Sprzęt kosztował około 150 dolarów, ale można było kupić tańszą wersję, z „pedałami w kierownicy". Łezka się w oku kręci, kiedy wspominam, ile tysięcy kilometrów zrobiłem na tym prehistorycznym wynalazku.

W chwili obecnej najlepsze kierownice „dla mas" robią trzy firmy: Logitech, Microsoft oraz Act Labs. Madkatz i Saitek nieśmiało próbują wbić się na rynek, ale ich produkty ustępują jakościowo ofercie wielkiej trójki. Najtańsze z tanich, wynalazki typu V3/V4 Steering Wheel, zadowolą tylko najmniej wymagających miłośników gier zręcznościowych. Do symulatorów nie nadają się kompletnie.

Kilku najlepszych kierowców wyścigowego świata on-line kieruje autami przy pomocy joysticka połączonego z pedałami CH Pro Pedals (na przykład Wolfgang Woeger). Niektórzy jeżdżą używając własnoręcznie zbudowanych konstrukcji. Wyniki mają zadziwiająco dobre!

Klasą wyższą w kategorii kontrolerów wyścigowych są produkty firm TSW (http://www.thomas-superwheel.com) i ECCI (http://ecci.net). Ich kierownice z pedałami potrafią kosztować ponad tysiąc dolarów, ale wykonane są z najlepszych materiałów (tytanowe sprężyny, potencjometry z wieczystą gwarancją), często też mają kółka firmy MOMO, dostarczającej sprzęt teamom F1. TSW używa między innymi Dale Ernhardt Jr. - zawodowy kierowca startujący w serii Nascar.

Wszystkie wymienione sprzęty bledną i kurczą się w obecności produktów firmy Hyperstim (http://www.hyperstim.com). Oferta obejmuje wiele modeli kontrolerów: od „kitów" przeznaczonych do własnoręcznego montażu, po pełnowymiarowe repliki bolidów F1, Indy lub Nascar. Symulatory takie wyposażone są w sportowe siedzenie, pasy bezpieczeństwa, oraz (uwaga!) bidon z napojami, połączony rurkami z kaskiem. Cena? Do stu tysięcy dolarów, zależnie od modelu.

Co na to Mikołaj?

RooS

obrażać, jak to wygląda w rzeczywistości.

Niestety, realizm gier nie wyjdzie nigdy poza próby coraz lepszego odwzorowania zachowania się auta na drodze. Problem w tym, że dla kierowcy jadącego 160 km/h przez las najważniejsze jest „czucie" pojazdu. Najmniejsze drgnięcie auta jest sygnałem do wykonania konkretnego manewru. Tego, niestety, nie da się w żaden sposób poczuć przy komputerze, a reklamowany jako ósmy cud świata force feedback, często tylko pogarsza sprawę. Bardzo nie podoba mi się fakt, że droga w grach komputerowych traktowana jest jak kawałek gruntu będącego dla kierowcy wielką tajemnicą. W prawdziwym wyścigu trzeba jechać tak, żeby nie urwać koła w dziurze albo złapać gumy na cięciu. Komputer nie pozwala zobaczyć małych, ale zabójczych dla zawieszenia nierówności terenu.

Jeszcze nie?

Ted

REALIZM

Krooger

SAMOCHODÓWKI - DLACZEGO WOLĘ ZRĘCZNOŚCIOWE

Od wielu lat producenci gier starają się jak najwierniej odwzorować jazdę samochodem. Obecnie osiągnięto poziom zaawansowania technologicznego sprawiający, że nie da się już nic nowego wymyślić. Pozostaje tylko wsadzić monitor do samochodu i podłączyć go pod pedały i kierownicę. Zadaję sobie teraz pytanie: dlaczego tak jest, skoro można poczuć ten realizm bez monitora, w samochodzie?

Zaznaczam, że symulacja to dla mnie gra, w której bardzo dokładnie odzwierciedlono przede wszystkim sterowanie i zachowanie się samochodu, a nie jego reakcję na nawierzchnię. Symulator to dla mnie gra, w której (niestety) więcej czasu spędzam na strategicznym myśleniu i ocenianiu sytuacji, niż nad tym, jak efektownie wejść w zakręt i puścić ogień z rury wydechowej, czyli nad rzeczami, które najbardziej mnie kręcą.

Nie jestem przeciwnikiem symulacji, gdyż obecnie każda gra posiada opcję gry zręcznościowej (ARCADE), na przykład COLIN MCRAE RALLY, RALLY CHAMPIONSHIP czy TOCA. Mimo że wymienione gry uważane są za symulatory, należą do moich ulubionych „samochodówek". Kolejnym przykładem niech będzie fakt, że wolę zagrać w MOTO RACERA 2 niż w najnowszą wersję SUPERBIKE. Dlaczego? Chociaż w obu grach motocykle pędzą z podobną prędkością, dopiero w MR2 czuję ten charakterystyczny, przyjemny pęd towarzyszący szybkiej jeździe.

Podstawową cechą zręcznościowych wyścigów jest grywalność i swego rodzaju uniwersalność - to są właściwie jedyne atrybuty, dzięki którym zręcznościówki zawsze będą dla mnie na pierwszym miejscu. Podczas zabawy nasza głowa nie jest absorbowana nieistotnymi detalami i możemy skupić się na czystej, niczym nie skrępowanej przyjemności jazdy. Jesteśmy tylko my, samochód i droga - wtedy nawet przeciwnicy wyglądają jak „pachołki", które po prostu trzeba wyminąć. Dopiero w takich grach, jak NEED FOR SPEED, TEST DRIVE czy BREAKNECK czuję się sobą, czerpiąc z nich ogromną przyjemność. Mogę bez zbędnych ceregieli wcisnąć pedał gazu i ruszyć przed siebie, polując na kolejnych przeciwników. Zastanawiam się, jak zmieścić się między dwa nadjeżdżające z przeciwka samochody, a nie nad tym, który bieg teraz wrzucić i czy na pewno będzie on odpowiedni...

W grach komputerowych nikt nam nie wlepi mandatu (prawdziwego!) ani nie będzie miał pretensji o zarysowany lakier. Dopiero MIDTOWN MADNESS, DRIVER czy GRAND THEFT AUTO dają nam pełną swobodę jazdy i kompletny luz. Nie musimy się nawet z nikim ścigać - po prostu sobie jeździmy! Nie jest to wbrew pozorom nudne - ostatnio odpaliłem MIDTOWN MADNESS 2 i chciałem sprawdzić, ile można „tak sobie" jeździć, a skończyło się tym, że zapomniałem w nocy o spaniu. To chyba syndrom Dr. Jeckylla i Mr. Hyde'a - w domu kradnę wózki i rozbijam się nimi po mieście (GTA), a gdy wychodzę na ulicę, przekręcam kluczyk w swoim samochodzie i w ciszy i spokoju (oraz klekocie samozaplonu - RooS) jadę na uczelnię. Gdy wrócę, scenariusz oczywiście się powtarza.

Moje zamiłowanie do zręczności i czterech (czasem dwóch) kółek objawia się jeszcze tym, że bardzo lubię wszelkiego rodzaju „future racery", takie jak ROLLCAGE, MAD TRAX, WIPEOUT 2097, THRUST TWIST 'N' TURN, EXTREME G2 czy STAR WARS: EPISODE I RACER. Są to z założenia zręcznościówki - co niby miałyby symulować? Tam prędkości osiągane przez nasze bolidy czasami nie mieszczą się w głowie - 600 km/h na futurystycznym motocyklu, jazda do góry nogami po suficie tunelu czy manewrowanie na zawieszonych w kosmosie trasach to niezapomniane wrażenia.

Niczym niezakłócona jazda, swąd palonej gumy, ciepły drążek od hamulca ręcznego i niewyobrażalne prędkości to rzeczy, które najbardziej lubię w zręcznościowych samochodówkach, a symulacjom mówię stanowcze NIE!

RooS

SAMOCHODÓWKI - DLACZEGO WOLĘ SYMULACJE

Krooger słusznie zauważył, że producenci gier samochodowych wciąż dążą do jak najdoskonalszego odwzorowania rzeczywistości. Mylił się jednak, twierdząc, że nic więcej nie da się już osiągnąć. Jest tak wiele czynników wpływających na zachowanie auta na drodze, że dzisiejsze komputery, dławiące się wysoko rozdzielczą grafiką serwowaną w każdej nowej grze, nie są w stanie zasymulować nawet połowy z nich.

Szczytem osiągnięć inżynierów tworzących samochodowe symulacje jest bez wątpienia GRAND PRIX LEGENDS. Gra ta oblicza nawet przepływ powietrza przez komorę silnika! Wyścig można zakończyć przez tak głupią awarię, jak pęknięcie miski olejowej. Praca włożona w to arcydzieło wygląda jak Everest przy nędznym Kopcu Kościuszki każdej arcadowej zręcznościówki.

Na ironię zakrawa fakt, że uwielbiam realistyczne symulatory dokładnie z tego samego powodu, dla którego Krooger kocha zręcznościowe „ściganki". Otóż mimo że na co dzień jeżdżę szybkim autem, nigdy nie będzie mi dane zasiąść za kierownicą bolida F1, a tym bardziej jego odmiany z 1967 roku. Nie widzę też większych szans na szaleństwa w McLarenie GTR, który można pobijać w SPORTS CAR GT, albo nawet zwykłym Viperze z VIPER RACING.

Crossowe motory są stosunkowo tanie i dlatego Krooger, oszczędzając w PKO, mógłby pojeździć nimi „na żywo", co bez wątpienia dałoby mu większą frajdę niż stukanie w klawisze. Przy odrobinie chęci można by też zorganizować przejażdżkę Kawasaki ZX12 z prędkością prawie 300 km/h, po co więc grać na komputerze?

Długie godziny spędzone na dopieszczaniu twardości amortyzatorów, setki okrążeń testowych w celu ustawienia spojlera, tygodnie treningów zanim w końcu uda się nawiązać walkę i wygrać wyścig on-line - to właśnie uwielbiam w symulacjach. Wiem, że prawdziwym kierowcom zajmuje to jeszcze więcej czasu, ale mam przecież własne życie poza komputerem i nie mogę trenować osiem godzin dziennie przez lata.

Gry arcade są bardzo miłą, nie mającą kompletnie nic wspólnego z rzeczywistością, odskocznią od żmudnych treningów na symulowanym torze. Nie wierzcie kłamcy, że przy nich się odpręża i po mieście jeździ 50 km/h. Ostatnie zdjęcie z fotoradaru pokazuje 175!

MAGIX

mp3 studio

dobra cena • dobra cena • 89 zł

profesjonalna polska wersja językowa PL CODA

„Magix opanował rynek programów muzycznych. Prostota obsługi i wiele funkcji – to znajdziesz w każdym z produktów. MP3 Maker jest po prostu kolejnym, bardzo dobrym narzędziem – teraz dla MP3”

Click nr 18, ocena: 5/6

Dzięki MAGIX MP3 MAKER odgrywanie i tworzenie plików MP3 jest proste jak dziecinna zabawka. Po prostu ściągnij pliki muzyczne z Internetu (lub zgraj ścieżki ze swoich audio CD), utwórz swoją listę odgrywania i wypalaj płyty – Twoja mega kompilacja przebojów jest gotowa!

Dołączony do programu Edytor Muzyki pozwala nawet na importowanie i oczyszczanie starych nagrań analogowych, np. z taśmy magnetofonowej czy płyty winylowej. Używając profesjonalnego enkodera MP3 możesz szybko zamienić wszystkie swoje nagrania na format MP3 – w dowolnym celu. Twórz pliki dla Internetu, na imprezę lub do archiwum – wszystko to w MAGIX MP3 MAKER jest banalnie proste!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: **(0 22) 865-35-50**
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce
Do każdej gry niespodzianka gratis.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jaiejkolwiek postaci bez zezwolenia zbronione.

WIZARDS & warriors

Coval

TRUDNO WYCZAROWAĆ DOBRY TYTUŁ

Tytuł WIZARDS & WARRIORS z pewnością nie jest zbyt oryginalny. Mieliśmy już kilka części WIZARDRY, WARLORDS, WARCRAFT - wojna i magowie często występują w światach fantasy. A jednak W&W nie jest kolejnym gniotem ginącym w świątecznym natłoku gier.

Fabuła gry początkowo wydaje się banalna: zdobyć magiczny miecz i z jego pomocą pognębić jednego z panów ciemności. Jednak prostota fabuły to pozory, dzięki którym gracz nie zostaje od razu rzucony na głęboką wodę i zasypany dziesiątkami imion i przedziwnych nazw. Niebawem okaże się, iż sprawa jest o wiele trudniejsza niż zabicie pięciu tysięcy potworów i samego szefa mroku, jak to ma się chociażby w DIABLO II czy ICEWIND DALE.

Kreacja postaci dopuszcza takie rasy jak: ludzie, elfy, Lizzlordy (wyewoluowały z jaszczurek), krasnoludy, Oomphaz'y (wyglądają jak słonie), Whiskahs'y (tygryski), gnomy, Pixie (malutkie, inteligentne stworzonka), Gourks'y (istne dziki) oraz Ratlingi (przebiegłe szczurki). Duże znaczenie ma płeć: zwinność kontra siła fizyczna. Niewielki jest za to wybór profesji - tylko wojownik, złodziej, kleryk i mag. Na szczęście, wraz ze zdobywaniem doświadczenia otwierają się nowe drogi rozwoju. Gildie i klany z przyjemnością wytrenują godnych samurajów, mnichów, bardów, czarnoksiężników, łowców, barbarzyńców, wojowników ninja i wiele innych morderczo skutecznych profesji.

System walki stanowi połączenie trybu rzeczywistego z turowym. Najpierw czary, strzelanie z łuków i picie mikstur, później strategiczna potyczka. System ten ma dwie podstawowe zalety - nie wyklucza stosowania zasadzek, a z drugiej strony nie wymaga od gracza małpiej zręczności.

Nie wszyscy spotkani po drodze nieznajomi okażą się prawdomówni czy przyjacielsko nastawieni. Do uzyskanych informacji będziesz musiał odnosić się z rezerwą. Co ciekawe, każdego rozmówcę możesz zapytać o dowolną rzecz - wystarczy wstukać w klawiaturę słowo-klucz, wymyślone przez ciebie. Oczywiście zasób tematów jest ograniczony, jednak uważni gracze będą mogli dowiedzieć się kilku ciekawostek.

W&W jest ciekawym połączeniem gatunku wykreowanego przez serię MIGHT & MAGIC z weteranami łamigłówek, jak EYE OF BEHOLDER czy STONEKEEP. Umiejętnie miksuje walkę z koniecznością użycia sprytu i inteligencji. Dziesiątki przełączników, ukryte komnaty, pułapki i kilka różnych sposobów na pokonanie przeszkód, to główne zalety W&W. Zamiast zdobywać kryształ uruchamiający schody wystarczy zbudować ze skrzyń i beczek rusztowanie. Wprowadzenie przez autorów namiastki fizyki realnego świata z pewnością jest dużym plusem W&W. Czyż nie jest irytujące, kiedy herosi, zdolni zabijać smoki, nie są w stanie przepłynąć dwóch metrów albo przeskoczyć niewielkiego płotka czy skrzyni?

Największą wadą W&W jest interfejs. Sześć ikonek po lewej stronie ekranu jest jedynym sposobem poruszania się wśród gąszcza opcji gry. Co gorsza, w pewnych momentach zmieniają one swoje funkcje, zachowując wygląd. Z kolei automapa jest nieczytelna i trzeba korzystać z jej pełnoekranowego odpowiednika.

Świat Gael Serran jest trójwymiarowy i stanowi miłą odmianę po zalewie gier opartych na silniku BALDUR'S GATE. Grafika jednak nie zachwyca. Brak efektownych wybuchów, mgiełek pozostających po wyładowaniach magicznych, postaci złożonych z tysięcy wielokątów i wielu innych smaczków. Na dodatek w akcelerowanym trybie gry napisy rozmazują się razem z widzianym światem, co przy długiej grze może być nieprzyjemne dla oczu. Z drugiej strony... nie jest aż tak źle - wystarczy spojrzeć na obrazki.

Decydującym czynnikiem w ocenie W&W okazała się miodność, która jest najważniejsza. Kiedyś gry nie miały tak doskonałej grafiki czy oprawy dźwiękowej, a potrafiły budzić emocje i dawać ogromną satysfakcję - tutaj ta reguła pozostaje bez zmian.

Ocena: 8

Producent: Activision

Wymagania minimalne: Pentium 233, 64MB RAM

(+) Miłość się wiją strumieniami

(-) Oprawa graficzna i interfejs

www.activision.com/games/wizards/a

music maker generation 6

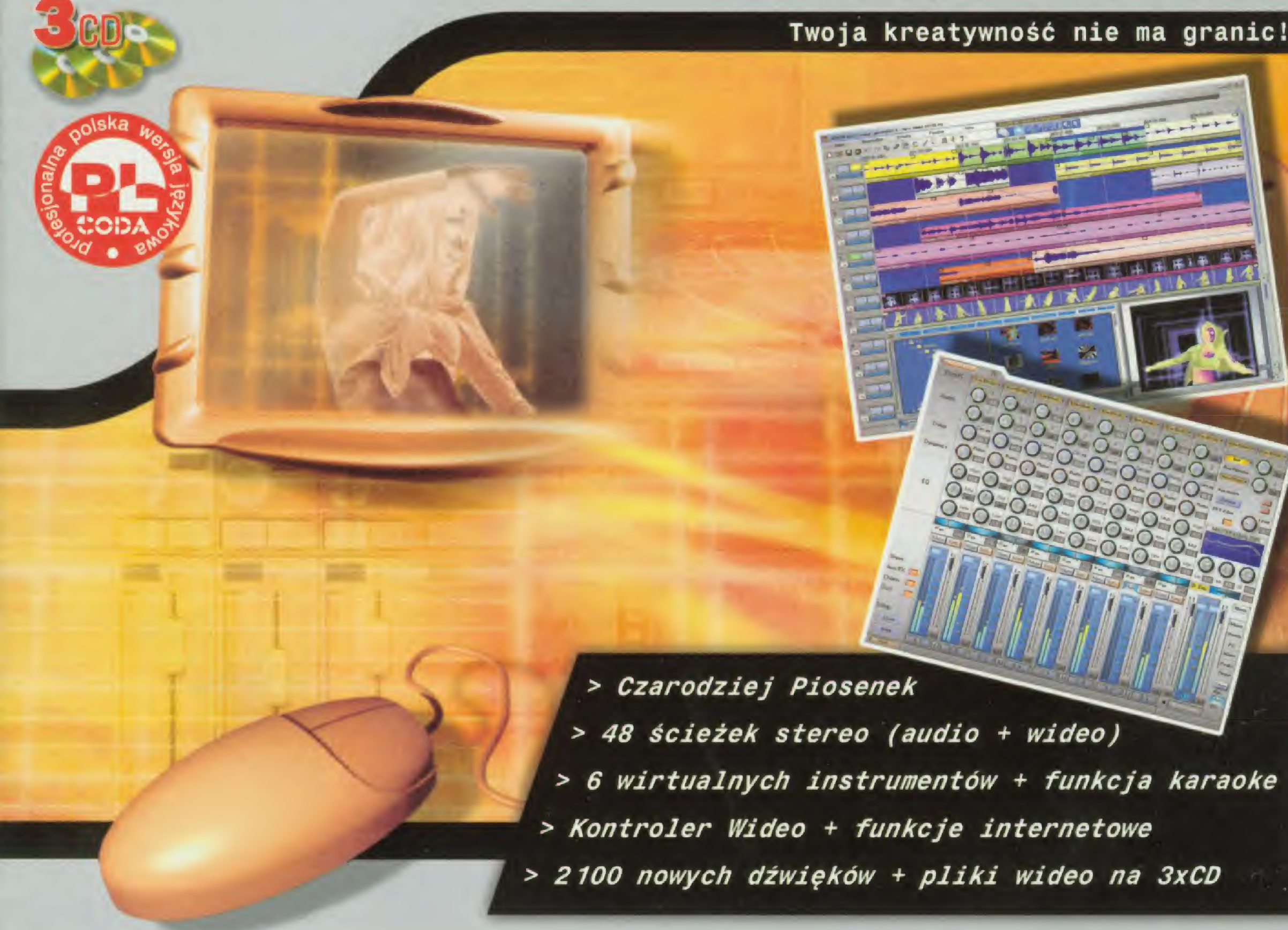
MAGIX

dobra cena • dobra cena • dobra cena • 99 zł

3 CD

Profesjonalna polska wersja językowa • CODA PL

Twoja kreatywność nie ma granic!



- Czarodziej Piosenek
- 48 ścieżek stereo (audio + wideo)
- 6 wirtualnych instrumentów + funkcja karaoke
- Kontroler Wideo + funkcje internetowe
- 2100 nowych dźwięków + pliki wideo na 3xCD

MAGIX

CODA

Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: **(0 22) 865-35-50**
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

Bez granic – Magix Music Maker Generation 6 oferuje Ci wszystko, czego potrzebujesz, by produkować muzykę i towarzyszące jej wideoklipy. Wybierz dowolny muzyczny styl i twórz piosenki za pomocą wirtualnych instrumentów i efektów. Następnie za pomocą specjalnego Wideo Kontrolera zmiksuj swój wideoklip z animacji i różnorodnych obrazków dołączonych do programu. Do wykorzystania wszystkiego, co oferuje Internet, wystarczy kilka przycisków. Możesz nawet umieszczać swoje utwory na specjalnej stronie WWW Magixa. Wejdź na szczyt listy przebojów!

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

KONUNG
Legenda Północy

DO LEGENDY JESZCZE DŁUGA DROGA

Średniowieczne skandynawskie legendy i mity z pewnością mogą dostarczyć wielu ciekawych pomysłów na grę komputerową. Rosyjska firma 1C postanowiła wykorzystać tę szansę i stworzyć niepowtarzalne dzieło, które połączy dwa wielkie gatunki - RTS i RPG. Pomysł poległ bez honoru.

Głównym elementem fabuły jest magiczny amulet, który daje właścicielowi władzę nad smokiem, pilnującym jeszcze potężniejszego artefaktu. Problem w tym, iż ostatni posiadacz amuletu, czując na sobie oddech śmierci, połamał go na trzy części i rozesłał do trzech przywódców odmiennych klanów.

W KONUNG będziesz miał okazję wcielić się w wybranego przez siebie wodza klanu, a twoim zadaniem będzie połączenie amuletu w całość. Jednak zanim to nastąpi, czeka cię długa i pełna niebezpieczeństw podróż.

Zabawę rozpoczynasz od wykreowania bohatera, które nie należy do zbyt skomplikowanych. Wystarczy wybrać jedną z 4 klas postaci: wojownika, łowcę, handlarza albo przywódcę. Następnie wskazujesz jedną z trzech cech pomocniczych, na przykład leczenie lub identyfikację. Teraz pozostaje tylko ruszyć na spotkanie przygody.

Walka z pewnością nie przypomina tej z DIABLO. Wszystko odbywa się bardzo powoli, a na dodatek postać przez nas kierowana jest istnym cherlakiem. Nawet dwie przerośnięte mrówki czy też pająk wielkości głowy stanowią śmiertelne zagrożenie dla przywódcy klanu i zarazem wielkiego wojownika. Jedyna skuteczna taktyka to zmasowany atak zwerbowanych wcześniej podwładnych, gotowych poświęcić się dla swojego władcy. Trudno to uznać za zaletę. Na dodatek pomysły na wygląd potworów zaczerpnięto chyba z... lasu!

Oprócz głównego wątku fabuły gra oferuje około sześćdziesięciu pobocznych zadań. Autorzy chwalą się, iż są one różnorodne i można je rozwiązać na kilka sposobów. Mimo moich usilnych starań nie udało mi się potwierdzić tej reguły. Questy często wymagają zwyczajnej eksterminacji potworów z danego terenu. Kiedy trafisz na coś bardziej oryginalnego, jak budowa mostu, koniecznego do przeprawy na drugą stronę rzeki, okaże się, że sposób jest zawsze jeden. Jedyna nieliniowość może ukrywać się w kilku metodach zdobywania niezbędnych funduszy, ale to o wiele za mało jak na grę aspirującą do grona dojrzałych RPG.

Musze otwarcie powiedzieć - KONUNG nie jest rewelacją i żadne znaki na ziemi i niebie nie wskazują, że stanie się hitem. Chociaż gra jest rozbudowana i czerpie z bogatych źródeł, które starczyłyby na co najmniej kilka tytułów, to w żadnym aspekcie nie jest rewelacyjna. Grafika już na pierwszy rzut oka wydaje się zbyt uboga, brakuje koniecznego urozmaicenia w tłach, wyglądzie budynków, a szczególnie u bohaterów i przeciwników. Koszmarem są animacje postaci, które poruszają się niczym roboty z zardzewiałymi stawami. Szczególnie odradzam zabawę początkującym graczom - po co zrażać się do tak ciekawych gatunków jak RPG czy RTS. Lepiej sięgnijcie po BALDUR'S GATE II czy chociażby ICEWIND DALE. Wycieczka do Amn jest dużo ciekawsza.

Coval

Ocena: 4

Producent: 1C, polski wydawca CODA

Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM

+ złożoność świata

− grafika, dynamika, praktycznie wszystko

www.lc.ru/konung/

SANITY

AIKEN'S ARTIFACT

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT to ambitna wizja niedalekiej przyszłości rasy ludzkiej. Jest rok 2028. Dr Joan Aiken, korzystając z artefaktu, odkrytego gdzieś na Środkowym Wschodzie, wyprodukowała rewolucyjne serum, uruchamiające nieaktywne dotąd obszary ludzkiego mózgu. Pobudzone umysły zyskały bogate zdolności psioniczne, za cenę stopniowej utraty samokontroli. Dopiero zastosowanie specyfiku na umysłach dzieci pozwoliło zachować im pełnię władz umysłowych. Pierwsze udane eksperymenty dały życie dwóm braciom: Kainowi i Ablowi.

Ówczesne władze uformowały specjalną jednostkę psioników, przygotowaną do walki z zorganizowaną przestępczością wykorzystującą serum do nielegalnych celów. Ty wcielasz się w Kaina, twój brat Abel przyłącza się do mafii. Czas na małe piekło na Ziemi.

Do walki z przestępcami służy ci poręczna broń i zdolności psioniczne. Ta pierwsza zadaje niewielkie obrażenia, aczkolwiek ma nieograniczoną amunicję. Druga jest o wiele potężniejsza, jednak zużywa energię umysłu. Dodatkowo, psioniczne zdolności wymagają talentów - odpowiednik czarów w repertuarze magów - dlatego początkowo Kain nie jest zbyt potężny. Wraz z rozwojem akcji i wypełnionymi misjami zdobędziesz ich szeroki zestaw, co pozwoli ci na dobór odpowiednich umiejętności do kolejnych zadań. Łącznie dostępnych jest ponad 80 talentów podzielonych na 8 grup: Ogień, Słońce, Iluzja, Nauka, Demonologia, Śmierć, Sztorm oraz Prawda. Czytanie ludzkich myśli, mentalne osłony, dezintegracja, przywoływanie bestii z innych wymiarów, miotanie piorunami - wszystko do twojej dyspozycji.

Akcję gry oglądasz z lotu ptaka. Możesz w pewnym stopniu regulować ustawienie kamery, ale zawsze będzie to widok z góry.

Zabawa polega na nieustających potyczkach oraz rozwiązywaniu prostych zagadek. Dominująca jest, oczywiście, walka z przestępcami, łamigłówki to tylko miły dodatek. Czasami, prócz rozmowy, będziesz musiał pokazać odznakę, choć pistolet w większości przypadków sprawdzi się lepiej. Pod koniec każdej misji czeka wypasiony na brudnym szmalu boss, którego naładujesz pokaźną dawką psionicznej energii i ołowiu. Dodatkową atrakcją S:AA jest wszechstronny tryb multiplayer, obsługujący do ośmiu śmiałków jednocześnie. Nareszcie będziesz mógł wcielić się w kogoś mniej szlachetnego i urzeczywistnić swoją wizję zniszczenia, a wszystko to na 13 zróżnicowanych mapach.

Muszę przyznać, iż S:AA prezentuje się naprawdę okazale. Komiksowa grafika potrafi przyprawić o mały zawrót głowy - szczególnie podobały mi się efekty towarzyszące wyładowaniom psionicznych mocy. Gra jest w pełni udźwiękowiona: wszystkie dialogi wypowiadają lektorzy, a muzyka czarnoskórego IceT daje rozgrywce przysłowiowego kopa na rozpęd. S:AA z pewnością będzie wykładnią dobrej jakości wśród gier action-adventure. A mówiąc prościej - git gierka.

Ocena: 8

Producent: Fox Interactive

Wymagania minimalne: Pentium II, 64MB RAM, akcelerator 3D, 13lat :)

\+ Klimat, efekty, muzyka, akcja!

\- Banalne łamigłówki

www.sanitygame.com

skies CRIMSON

Niemodne jest wyznanie - lubię Microsoft. A ja lubię. System Windows niezawodnie służy mi do grania, oglądania filmów i słuchania muzyki. Pakiet Office w zupełności wystarcza mi do pracy - nie ma lepszego edytora tekstu niż Word. Raz na jakiś czas „małomiętki“ firmuje swoją nazwą także gry komputerowe. Ostatnim wartościowym tytułem była najlepsza dotąd koszykówka na peceta - NBA INSIDE DRIVE 2000. Teraz do grona udanych produktów Microsoftu dołącza kolejna świetna gra - CRIMSON SKIES. Szacuneczek panie Gates.

NATHAN

I JEGO

LATAJĄCA PUSZKA

STANY ROZŁĄCZONE AMERYKI

CRIMSON SKIES jest bardzo uproszczonym symulatorem lotniczym o doskonałej fabule i perfekcyjnej realizacji. Nie wiem nawet, czy można nazwać ją symulatorem - to zręcznościowa gra akcji, w której bez dziesiątków klawiszy sterowania pilotujemy samoloty, stojące technologicznie na etapie późnych lat '30. Nie są to jednak te lata '30, które znamy z historii.

W przypadku fabuły CS dzieje potoczyły się innym torem. Stany Zjednoczone z trudem przetrwały Wielki Kryzys roku 1929. Państwowość amerykańska nie wytrzymała jednak ogłoszenia przez Teksas niepodległości. Do secesji przyłączyły się także inne stany, tworząc ostatecznie ponad 20 mini-państewek, takich jak Naród Hollywood czy Republika Teksasu. Nie obyło się bez bratobójczych walk, których efektem było zniszczenie infrastruktury drogowej i kolejowej na terenie całego kontynentu. Głównym środkiem transportu i komunikacji stało się lotnictwo. Na amerykańskim niebie zaroiło się od rozmaitych samolotów i majestatycznych sterowców, zwanych zeppelinami. Rozpadła się także amerykańska armia, a na jej resztkach każde państewko utworzyło własne militarne siły powietrzne. Część wojskowych nie znalazła jednak nowego zajęcia i została wyjętymi spod prawa powietrznymi rozbójnikami. W ich ślady poszło wielu poszukiwaczy przygód. W momencie, w którym rozpoczyna się fabuła CS, Ameryka jest targanym wewnętrznymi konfliktami kontynentem, nad którym nieustannie toczą się podniebne walki i coraz częściej powiewá piracka flaga.

ZACHARY NA PREZYDENTA

Jednym z latających zbójów jest Nathan Zachary. Niedawno przechwycił wojskowy sterowiec i z grupą przyjaciół szuka okazji do zdobycia większej kasy. Na pokładzie jego ogromnego zeppelina „Pandora“ mieści się klucz samolotów. To właśnie nimi latamy przez całą grę, w nich wykonujemy kolejne misje, walczymy z eskadrami wroga, niszczymy budynki, inne sterowce, a tak-

że bronimy „Pandory". W CS nie ma lotnisk - zawsze startujemy z pokładu zeppelina i kończymy na nim misję, podczepiając się w locie do cumowniczego haka.

Nathan nie jest bezwzględnym, krwiożerczym piratem - oczywiście chce zdobyć majątek, ale stać go na szlachetne odruchy. W jednej misji uszkadza sterowiec pasażerski i niszczy samoloty osłony (czyniąc go bezbronnym), by w innej bronić go przed strąceniem przez konkurencyjny gang. Nie zostawia swoich ludzi w potrzebie, naraża życie dla przyjaciół, wrogów pokonuje w uczciwej walce. Nie zmienia to faktu, że jest piratem i pragnie wzbogacić się, co czyni na rozmaite sposoby przez całą kampanię zawartą w grze.

CRIMSON SKIES jest grą o doskonałej, przypominającej film przygodowy fabule. Pełno w niej zwrotów akcji i niespodziewanych wydarzeń. Wrogowie stają się przyjaciółmi, misje proste okazują się skomplikowane, a Nathan (czyli gracz) nie raz zaskakiwany jest przez wroga i scenariusz.

Jeszcze nigdy nie identyfikowałem się tak bardzo z głównym bohaterem gry. Dlatego pewnie, że jest on postacią barwną, cyniczno-szlachetną i dowcipną. Cele każdej z misji poznajemy w czasie odprawy prowadzonej przez Nathana i zabawnie komentowanej przez załogę, z którą także bardzo zżywamy się w czasie zabawy. Podsumowanie wykonanego zadania oglądamy jako wycinki z gazet i zdjęcia skrzętnie przechowywane przez Zacharego w dzienniku. Podobnych smaczków i pomysłowych szczegółów jest w CS dużo więcej. Wspomnijmy choćby o świetnej, odpowiadającej epoce muzyce i przerywnikach w postaci starych, czarno-białych filmów.

Z ogromnym żalem żegnamy się z Zacharym i jego ekipą po dwudziestu emocjonujących misjach zawartych w kampanii. Wymagają one od nas nie tylko skutecznego strącania wrogów, ale także precyzji w pilotażu. Nieraz trzeba przelecieć przez wąską szczelinę, zabrać kogoś na drabinkę sznurową z pędzącego pociągu albo precyzyjnie coś ostrzelać. Misje zawsze są wielozadaniowe, rozbudowane i urozmaicone. Niestety, kończą się prędzej czy później. Dlatego prócz głównej kampanii zagrać możemy w trybie multiplayer. Pozwala on bawić się grupie do 16 graczy w trybach współpracy (np. przy strącaniu uzbrojonego zeppelina) i pojedynków (deathmatch'e jeden na jednego i w grupach). MP wykorzystuje wszystkie popularne standardy gry w sieci, z Microsoft'owym MS Zone włącznie. Prócz tego skonfigurować możemy dowolną potyczkę powietrzną, przelecieć trudny tor przeszkód czy rozegrać jeden z przygotowanych scenariuszy, a jest ich wiele.

ŚMIERCIONOŚNA KONSERWA

„Pandora", niczym mityczna puszka, niesie zagładę i nieszczęścia, tyle, że dotykają one głównie wrogów. W trzewiach sterowca kryje się kilka samolotów, z początku średniackich myśliwców, potem dołączają do nich większe i lepsze konstrukcje. W sumie spotykamy w grze i wykorzystać możemy jedenaście typów maszyn latających, różniących się zwrotnością, wielkością, uzbrojeniem i osiągami. Startujemy z uniwersalnymi Devastatorami i po modyfikacjach możemy nimi dolecieć właściwie do końca, o ile fabuła nie każe nam pilotować czegoś innego. Inne samoloty też są interesujące - warto przetestować wszystkie i wybrać model najbardziej nam odpowiadający i pasujący do charakteru danej misji.

Wspomnialem o modyfikacjach. Za zarobione w czasie gry pieniądze zbudować możemy własną maszynę, korzystając z zestawu kadłubów i silników, a także uzbrajając i opancerzając ją wedle uznania. Zmodyfikować możemy także podstawowe wersje. Ogranicza nas tylko nośność konstrukcji i gotówka.

Jak pilotuje się te cacka? Łatwo. Nie oznacza to całkowitego odejścia od realiów - w CS obowiązują podstawowe zasady rasowych symulatorów. Uproszczone, ale istnieją. Śmiało stosować możemy klasyczne manewry i tricki walki powietrznej, a dobry joystick z wygodną przepustnicą to podstawa. Mimo to od pierwszych sekund zabawy widzimy, że samoloty w CS są bardzo zwrotne, prowadzą się nadzwyczaj przyjemnie i nawet początkujący piloci bawią się doskonale.

Zostańmy przy technikaliach. Engine gry to staranna, solidna robota. Nie ma co prawda pobłażania dla sprzętu i konfiguracja minimalna jest naprawdę minimalna, ale na kompie klasy PII 366 MHz i Rivie TNT gra się nieźle do rozdzielczości 800x600. Już wtedy CS wygląda efektownie, a mocniejszy komputer pozwala sycić oczy wspaniałymi obrazami podniebnych walk, efektownych eksplozji i rozległych panoram. Widok płonącego zeppelina, sunącego majestatycznie w kierunku ziemi pozostaje na długo w pamięci.

GDZIE MOJA KAMPANIA?!

Niestety, CS ma dwie poważne usterki. Po pierwsze - upiornie długie czasy ładowania misji. Potrafią one nieco rozwiać atmosferę gry. Można jednak w czasie oczekiwania poczytać świetnie przygotowaną instrukcję.

Druga niedoróbka po prostu obezwładnia. Pod koniec kampanii zapragnąłem samolot, skonstruowany dla Zacharego, udostępnić do gry multiplayer i pojedynczych misji (łatwo to zrobić). Co się okazało? Moja kampania została SKASOWANA. Do zera. Patch, który ukazał się kilka dni później w sieci podobno likwiduje ten problem, ale było za późno.

Nie połamałem płyty w złości, nie odinstalowałem CRIMSON SKIES. Zacząłem ją jeszcze raz. Nie znam żadnej innej gry, dla której zrobiłbym to samo.

Ocena 8.5

Producent: Zipper Interactive/Microsoft

Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM

+ świetna fabuła i atmosfera gry

− długie load-time'y

www.microsoft.com/games/crimsonskies

Yanoos

ZA CESARZA CZY ZA HAMBURGERY?

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
WWII PACIFIC THEATER

Na nic zdały się heroiczne wyczyny, jakich dokonał cesarski pilot Jakotaka Pikawa. Niepotrzebnie strącił 800 samolotów wroga i osobiście zatopił jedną trzecią amerykańskiej floty stacjonującej na Pacyfiku. Jego kraj i tak przegrał wojnę, chociaż Stany Zjednoczone niemal się poddały...

Oczywiście Pikawa nigdy nie istniał, jednak dzięki drugiej części gry COMBAT FLIGHT SIMULATOR możemy zostać japońskim pilotem. Choćbyśmy jednak nie wiem jak mocno się starali, Kraj Kwitnącej Wiśni i tak przegra II Wojnę Światową. Możemy jedynie walczyć z honorem i starać się zadać wrogowi jak największe straty. Druga dostępna w grze kampania wbija nas w mundur amerykański. Tutaj, nawet gdybyś był pierdołą strącającą własne maszyny, Japończycy na pewno nie wkroczą do Waszyngtonu. Najwyżej nie skończysz żadnej misji.

Nie jest to poważna wada – wizja nieuchronnej porażki może być w najgorszym razie niezbyt motywująca. Pod każdym innym względem CFS 2 jest grą wartościową i wartą uwagi. Nawet gdyby nie było deficytu symulatorów (a zauważamy go wyraźnie), szczerze polecałbym WWII PACIFIC THEATER każdemu domorosłemu pilotowi.

Microsoft, przygotowując sequel CFS, chciał nieco złagodzić klimat swej symulacji. Widać to od samego początku – wszystkie filmiki, przerywniki i plansze w grze mają kolorową, komiksową grafikę. Nie zmienia to faktu, że PACIFIC THEATER pozostaje poważnym i profesjonalnym symulatorem samolotów z czasów II Wojny Światowej.

Obie kampanie przedstawiają z dwóch stron ciekawy fragment tego konfliktu – czas od ataku na Pearl Harbour, który spowodował włączenie się Stanów Zjednoczonych do wojny, po kapitulację Japonii w roku 1945. Obydwa scenariusze w interesujący sposób prowadzą nas przez te lata. Zaczynamy jako zwykli piloci, przegrupowywani gdzieś z całą jednostką. W czasie kolejnych, ciekawych i zróżnicowanych misji zdobywamy doświadczenie, kolejne stopnie i zaznajemy smaku wojennych przygód. Kończymy zabawę różnie – jako as przestworzy lub zwykły, szary pilot, jakich latało tysiące. Pomiędzy kolejnymi zadaniami fabuła gry i działania wojenne idą do przodu, o czym dowiadujemy się z rysowanych przerywników filmowych.

Do dyspozycji dostajemy samoloty obu stron konfliktu. Wielu ucieszą dwa typy legendarnego japońskiego Zero, wielbicieli znajdą także dobre amerykańskie konstrukcje: Wildcat, Corsair, Hellcat i Lightning. Przy specjalnych okazjach przychodzi nam też pilotować inne, cięższe samoloty. Jakie? Sprawdź sam.

Prócz dwóch dobrych kampanii w menu głównym znajdujemy kilka innych trybów gry. Trening jest z nich najsłabszy – pobieżnie wytłumaczony, sztampowy. Niedoświadczony gracz ma małą szansę poprawić tu swe umiejętności. Lepiej jest w przypadku zestawu gotowych, najczęściej historycznych misji dla każdej ze stron – weteranom przedłużają zabawę, a początkującym pozwalają podszkolić się (czytaj: dostać łomot) w starciu z asami. Trzecim trybem jest nieodłączny multiplayer, zawierający popularne protokoły i tryby, a solo i w zespołach walczyć może do 32 graczy. Warto dodać, że zupełnie dobrze gra się także przy wykorzystaniu modemu. W trybie QUICK COMBAT ustawić możemy wszelkie parametry planowanej potyczki (a może wręcz podniebnej bitwy?) – lokację, umiejętności i liczbę przeciwników itp. Ostatnia pozycja głównego menu, FREE FLIGHT, umożliwia swobodne polatanie i trenowanie umiejętności po wybraniu dowolnej lokacji zawartej w grze, pory dnia, pogody itp. Mój typ – piekielnie trudne lądowanie na lotniskowcu.

Jeżeli do tego wszystkiego dodamy fakt, iż graficznie i dźwiękowo gra prezentuje najwyższy poziom, to jasne jest, że miłośnicy poważnych, rozbudowanych symulatorów nie muszą dłużej czekać. Umrzeć za cesarza to w CFS 2 przyjemność.

Ocena: 8

Producent: Microsoft

Wymagania minimalne: PII, 32MB RAM

\+ Dwie długie, świetne kampanie

\- Historii nie zmienisz...

www.microsoft.com/games/combatfs2/

SKLEP INTERNETOWY

GRY PC I PLAY STATION

KOMPUTERY

SPRZĘT BIUROWY

MUZYKA I FILMY

ZABAWKI ORAZ USŁUGI

(ZESTAW Z PROCESOREM CELERON 633 JUŻ OD 1999 PLN!)

ABeS
SKLEP INTERNETOWY

ZAMÓWIENIA:
INTERNET
TELEFON
FAX

TEL. 032 77 00 240
FAX. 032 77 00 241
E-MAIL: POCZTA@ABES.PL

POLECAMY:

145,-

65,-

85,-

125,-

125,-

69,-

155.-

www.abes.pl

do każdego zamówienia GRATIS:

przesyłka

koszulka firmowa

+ niespodzianka

OFERTA AKTUALNA DO CZASU WYCZERPANIA ASORTYMENTU

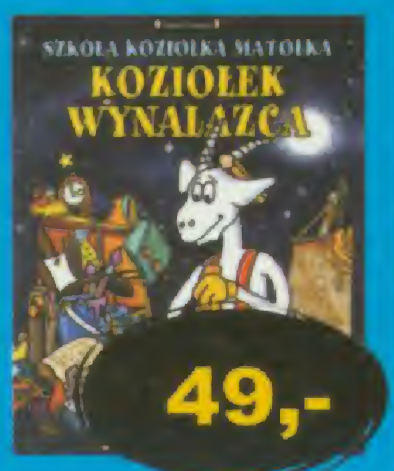
69,-

59,-

119,-

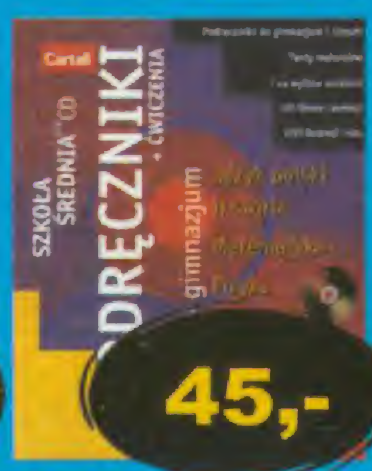
125,-

125,-



49,-

69,-



45,-

155,-

29,-

29,-

Sprint CARS

dirt truck racing

Krooger

NIECH ŻYJE REALIZM! W PUDEŁKU Z GRĄ - WORECZEK PIASKU DO POSYPANIA ZĘBÓW GRATIS!

DIRT TRACK RACING to wyścigi odpowiednio podrasowanych i przerobionych samochodów na specjalnie do tego skonstruowanych owalnych, piaszczystych torach. Gra klimatem przypomina mi film MAD MAX i dziką pustynię z wszechobecnym kurzem i piaskiem.

Na początku zabawy do wyboru są aż cztery samochody, różniące się w znacznym stopniu parametrami, takimi jak przyspieszenie czy prędkość maksymalna. Te dziwaczne wehikuły różnią się również wyglądem, który - prawdę mówiąc - zwalił mnie z nóg i porządnie wyturlał: połączenie lotni z traktorem nie jest widokiem, który podziwiam codziennie. Ścigać się możemy na jednym z dwudziestu bliźniaczo do siebie podobnych torów - wszystkie są owalne jak jajo, a wiadomo, czym się kończy jazda w kółko...

Oprawa audiowizualna DTR utrzymana jest na przyzwoitym poziomie. Szczegółowość i szybkość grafiki są miłym zaskoczeniem, a jazda jest płynna i pozbawiona znienawidzonej «czkawki». Muzyka natomiast stanowi sprawne połączenie gitarowych rytmów i techno, co buduje całkiem przyjemny klimat - aż czuć piach skrzypiący między zębami.

Ocena: 3,5

Producent: Rat Bag

Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM, 60 MB HDD

\+ Eee...cóż

\- wstrętność

www.infogrames.com

Niestety, w żaden sposób nie idzie to w parze z grywalnością, która stoi na bardzo niskim poziomie. Aby zwyciężać, trzeba oczywiście sprawnie prowadzić maszynę. A jak to wygląda w DTR? Pojazd steruje się lekko, ale też bardzo łatwo wpada w poślizg - piaszczysty tor nie jest nawierzchnią o wysokim stopniu przyczepności. Wyścig jest bardzo monotonny i wygląda jak zmagania motocykli na żużlu - prosta przejechana na pełnym gazie, na łuku wpadnięcie w poślizg i na buksujących kołach, bokiem do toru jazdy przejechany zakręt. Znowu prosta i znowu zakręt, i znowu... Gdyby chociaż tory były bardziej rozbudowane. Niestety, wygląda to wszystko bardzo słabo.

DIRT TRACK RACING w porównaniu do jakichkolwiek innych wyścigów wypada blado. Gra bardzo przypomina mi wydaną ponad rok temu POWERSLIDE tego samego producenta. Coś mi tu śmierdzi - ktoś poszedł na łatwiznę, ale nawet to mu nie wyszło, bo chociaż POWERSLIDE nie był zachwycający, jest wciąż dużo lepszy od DTR. Zupełny regres.

DIRT TRACK RACING to gra spóźniona o dobrych kilka lat. Mało rozbudowana, prosta i do tego wtórna, z pewnością nie przyciągnie wielu graczy. Szczerze nie polecam, mimo że i tytuł, i informacje prasowe brzmią całkiem zachęcająco. Jeśli nie masz co robić z pieniędzmi albo zbierasz wszystkie wydane wyścigi, lub... dostaniesz ją darmo, wtedy ewentualnie możesz zagrać. W razie czego - ostrzegałem.

DALEKO OD SZOSY

Krooger

4X4 EVOLUTION

Jak wskazuje nazwa gry – są to wyścigi samochodów terenowych z napędem na cztery koła. Ta odmiana sportów motorowych nigdy nie była mocno eksploatowanym gatunkiem gier. Tytuły traktujące o sporcie motorowym dla „bardzo dużych chłopców" można policzyć na palcach jednej ręki, a ich jakość nie wzbudzała entuzjazmu. Wielkie było moje zdziwienie, gdy odpaliłem 4X4 EVOLUTION. Jest to bowiem gierka, przy której można posiedzieć więcej niż kilka wieczorów. Warto dodać, że ma ona jeden z najbardziej ekscytujących filmów wprowadzających (intro), jakie widziałem przez ostatnie kilka miesięcy. To trzeba zobaczyć!

Do wyboru mamy dwadzieścia jeden modeli samochodów ośmiu producentów. Wśród dostępnych „terenówek" znaleźć możemy takie wozy, jak CHEVROLET BLAZER, DODGE DAKOTA, FORD EXPLORER SPORT, GMC JIMMY, LEXUS, MITSUBISHI MONTERO, NISSAN PATHFINDER czy TOYOTA RAV4. Dziwi tylko brak takich marek, jak JEEP czy choćby LAND ROVER (HUMMER), nie mówiąc już o najbardziej luksusowym samochodzie terenowym, jakim jest LINCOLN NAVIGATOR.

Wyścigi odbywają się na piętnastu specjalnie przygotowanych do tego trasach o zróżnicowanym krajobrazie. Pustynia, tor motocrossowy, niedokończona szosa (z której oczywiście można zjechać) czy ośnieżone tereny „Arktyki" – nie ma tu czasu na nudę. Istnieje też możliwość zwiedzenia bazy wojskowej, w której aktywność wykazuje UFO! Wszystkie trasy dopracowano perfekcyjnie, a podążanie wytyczoną drogą nie jest jedynym sposobem na pokonanie przeciwników. Jest to najlepszy element gry – znalezienie alternatywnego przejazdu to czasami klucz do łatwej wygranej. Trzeba więc rozglądać się na boki i być czujnym. Jazda w 4X4 EVOLUTION nie jest może prosta, ale do wozu terenowego trzeba się przyzwyczaić – po kilku wyścigach czerpiemy z gry niesamowitą frajdę, zupełnie inną niż podczas ścigania się szybkimi samochodami.

Grafika gry powala na kolana: zaczynając od detali samochodów (znaczek firmowy na masce, siedzący w środku kierowca sprawnie operujący kierownicą), a kończąc na elementach krajobrazu, takich jak drzewa, budynki czy choćby chaszcze na poboczu. Engine chodzi przy tym zadziwiająco płynnie – do sprawnej gry wystarczy już Celeron 300 ze średniej klasy akceleratorem. Gdy dowiedziałem się, że producentem 4X4 EVO jest TERMINAL REALITY (kiedyś zrobili pamiętną grę TERMINAL VELOCITY), przygotowany byłem na „szok graficzny". Nie zawiodłem się.

Muzyka też może się podobać: ciężkie, gitarowe riffy i techno w stylu PRODIGY bardzo sprawnie tworzą klimat zaciętej i twardej rywalizacji, nie zawsze fair.

4X4 EVOLUTION to bardzo dobra gra i to nie ze względu na fakt, że jest jednym z niewielu off-roadowych wyścigów na PC. Gołym okiem widać, że autorzy wiele czasu poświęcili dopracowywaniu szczegółów, takich jak realizm, świetne sterowanie czy choćby grafika, do której, choćbym chciał, nie mogę mieć zastrzeżeń. Gra w 4X4 EVO była dla mnie prawdziwą przyjemnością i czymś innym od wyścigów, w które gram na co dzień (gdzie prędkości osiągane przez samochody często grubo przekraczają 200 km/h, a na każdym odcinku trasy czuć swąd palonej gumy). Szczerze polecam 4X4 EVOLUTION wszystkim fanom wyścigów – to jedne z lepszych w tym roku.

Ocena: 8

Producent: Terminal Reality

Wymagania minimalne: PII 300, 32MB RAM, 300MB HD

\+ Bardzo ładna, grywalna i realistyczna

\- Same malejstwa

www.4x4evo.com

W grze wydobywa się metal z punktowych źródeł, zakładając na nich kopalnie. Każde źródło ma swoją wydajność, a na dachach kopalni widać charakterystyczne pokrętła. Energię do zasilania całej infrastruktury otrzymujemy z baterii słonecznych, później z elektrowni jądrowych. Tak tak, system gospodarczy jest dokładną kopią TOTALA. Analogii jest zresztą bardzo dużo, wydaje mi się, że wystarczająco wiele na wytoczenie procesu o plagiat. Z jedną drobną różnicą: balansowanie na granicy wyczerpania zasobów, ciągle zwiększanie przychodu i zamiana metalu w jak najlepsze maszyny bojowe w ANIHILACJI było sztuką, której opanowanie świadczyło o wysokich umiejętnościach gracza.

OUTFORCE

Yak

WERDYKT: TOTALNIE ANIHILOWAĆ

Gdzieś bardzo daleko, w niezmierzonych przestrzeniach kosmosu, dwie rasy prowadzą odwieczną wojnę. Walczą o przetrwanie, doczesne dobra, władzę. Ktoś musi przegrać...

Myślicie pewnie, że opis fabuły mnóstwa wydanych do tej pory gier można by zacząć dokładnie tym zdaniem. Cóż, liczba pomysłów jest przecież skończona i zaskoczyć czymś świeżym, niebanalnym i porywającym jest dosyć trudno. Nie zmienia to jednak faktu, że pozbawione krztyny inwencji «kserowanie» wyświechtanej i banalnej fabuły to już duża przesada. A tak właśnie postąpili twórcy OUTFORCE. Cóż, ktoś może powiedzieć nie bez racji, że gra bez ciekawej fabuły, jednak profesjonalnie wykonana przez uzdolnionych programistów pozostanie przynajmniej kawałkiem solidnego rzemiosła zasługującego na uznanie. OUTFORCE solidnym rzemiosłem również nie jest.

Czym więc jest? Trudno powiedzieć... Teoretycznie jest strategią czasu rzeczywistego traktującą o kosmicznym konflikcie międzyplanetarnym. Wydaje się nawet niebrzydka (z wyjątkiem menu, o czym za chwilę), zawierająca wszystkie modne ostatnio elementy w typie obsługi akceleratorów graficznych, swobodnej kamery i trójwymiarowego terenu.

W praktyce jednak okazuje się przeraźliwie nudną i absolutnie niegrywalną popłuczyną wielkiego TOTAL ANNIHILATION. Narysowane ręką paralityka napisy w menu, reszta interfejsu oraz kilka innych «kwiatków» graficznych spowodowały, że zadzwoniłem do redakcji z prośbą, by ktoś się upewnił, czy to jednak na pewno nie jest jakaś wersja beta czy nawet pre-alfa. I wiecie co? Podobno ktoś TO sprzedaje... Ale przecież grafika, fabuła, dźwięk to tak naprawdę tylko opakowanie gry. Dla wszystkich PC-towych wyjadaczy liczy się tylko jedno: grywalność. Z uporem maniaka próbuję więc grać i znaleźć to «coś»... I nic. Bo w OUTFORCE tego «czegoś» również nie ma.

Grę w OUTFORCE mógłbym podzielić na dwa etapy. Najpierw borykamy się z przejściowymi trudnościami energetycznymi, potem stawiamy fabryki i przy w miarę poprawnym prowadzeniu wydobycia, metalu starczy nam na dowolną liczbę jednostek, a szybkość ich produkcji jest ograniczona wyłącznie przez liczbę fabryk. Doprowadza to do sytuacji, że dojście do armii około 200 jednostek zajmuje mniej niż dziesięć minut, wysyła się tę chmarę na wroga (oczywiście o jakimkolwiek dowodzeniu nie może być mowy) i kontynuuje produkcję.

Sens robienia tego typu gry jest dla mnie wielką niewiadomą. Jeżeli naprawdę nie macie co robić z kasą i z nieznanych mi powodów nie potraficie się jej pozbyć (w razie podobnych kłopotów - pomogę), to możecie nabyć OUTFORCE. W każdym innym przypadku nie wolno tego robić.

Ocena: 5

Producent: CODA

Wymagania minimalne: P2 233, 64MB RAM

\+ Podobne do Totala

\- Nie dorasta mu do pięt

www.coda.com.pl

CO OFERUJEMY ?
- Wysokie rabaty i oferty promocyjne
- Najniższy koszt wysyłki- 4.95 zł
- Płatność przy odbiorze
- Profesjonalną i miłą obsługę
- Krótki czas realizacji 2-7 dni roboczych
- Dostawę w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- Dostawę w dniu zamówienia (w Warszawie)
- Solidne zabezpieczenie przesyłki
- Gwarancję na oferowane produkty
- Akceptujemy karty kredytowe
- Ceny zawierają Vat

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

(022) 863 76 72

W GRUDNIU PRACUJEMY:

pn-pt 8 -21, sob-niedz 9 - 20

PLANETA GIER

EUROCARD MasterCard PolCard VISA

www.planetagier.com

DO KAŻDEGO ZAKUPU ZA MINIMUM:

69 zł otrzymasz:

Pełne wersje gier: Reflux PL, Książe i Tchórz PL oraz podkładkę pod myszkę z gry Saga - Gniew Wikingów

99 zł otrzymasz:

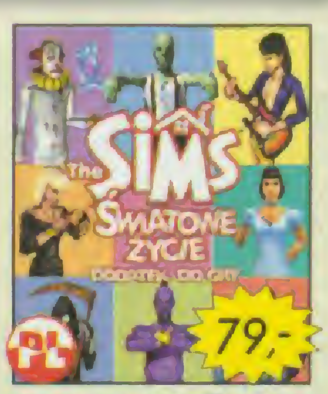
Pełne wersje gier: Reflux PL, Książe i Tchórz PL, pakiet przydatnych programów użytkowych oraz podkładkę pod myszkę z gry Saga - Gniew Wikingów

159 zł otrzymasz:

Pełne wersje gier: Incoming(2 CD), Reflux PL, Książe i Tchórz PL, miesięcznik o internecie „net", pakiet przydatnych programów użytkowych oraz podkładkę pod myszkę z gry Saga - Gniew Wikingów

Promocje nie łączą się.

Oferta ważna do wyczerpania zapasów



NAJWIĘCEJ NAGRÓD - NAJWIĘKSZE SZANSE - NAJWIĘCEJ NAGRÓD

Zamów The Longest Journey PL do 15.12.2000 a otrzymasz Aztec PL, Home World, starter gry karcianej Magic The Gathering oraz pełną wersję Książe i Tchórz.

Promocja wazna do wyczerpania zapasów. Upominki mogą ulec zmianie.

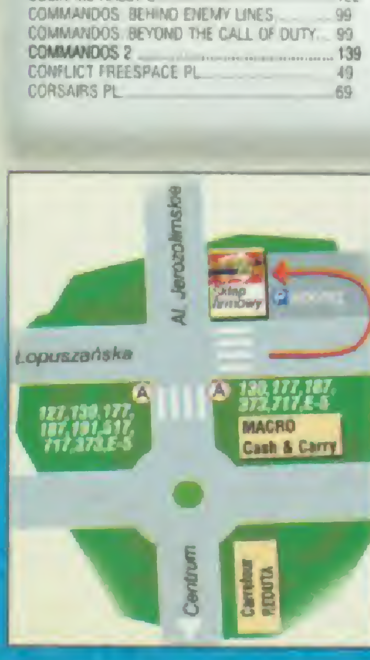
Złóż zamówienie do 15.12.2000 a otrzymasz: dwie pełne wersje gier, starter gry karcianej Magic The Gathering oraz gadżet z gry.

Weźmiesz także udział w losowaniu jednego z trzech kompuerowych zestawów kina domowego DVD (DVDrom, zestaw głośników 5+1 oraz dekoder DVD) i dwudziestu nagród pocieszenia.

Promocja wazna do wyczerpania zapasów. Upominki mogą ulec zmianie.

JEŻELI NIE ZNALAZŁEŚ INTERESUJĄCEGO CIĘ TYTUŁU,DZWOŃ SPROWADZIMY GO SPECJALNIE DLA CIEBIE

ACE VENTURA PL	69
A.D. 2044 PL	49
ADAŚ I PIRAT BARNABA PL	69
AGE OF EMPIRES 2 PL	169
AIRLINE TYCOON PL	69
ALICE	129
ALIEN VS PREDATOR + MISJE	119
ANNO 1602 PL	99
ATLANTIS 2 PL	79
ATLANTIS PL	39
AZTEC PL	69
BLAIR WITH	99
BROKEN SWORD 2 PL	59
BALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL	**99**
C & C TIBERIAN SUN	109
C & C TIBERIAN SUN-FIRESTROM	79
C&C RED ALERT 2	**139**
CARMAGEDON 2000 TDR	99
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000	119
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + LIGA POL PL	69
CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	**139**
COLIN MCRAE RALLY	99
COLIN Mc RALLY 2	TEL
COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES	99
COMMANDOS BEYOND THE CALL OF DUTY	99
COMMANDOS 2	**139**
CONFLICT FREESPACE PL	49
CORSAIRS PL	69
CROC 2	109
CREATURES 2	69
CREATURES 3	69
CYWILIZACJA 2 PRÓBA CZASU PL	**69**
DEUS EX	139
DIABLO	69
DIABLO 2 PL	149
DIABLO HELFIRE	49
DRIVER	99
DUKE NUKEM 3D + MISJE	59
DUNE 2000	59
DUNGEON KEEPER 2 PL	59
EARTHWORM JIM 3D	**69**
EARTH 2150 PL	89
EMERGENCY PL	49
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	**189**
FARAON PL	159
FAUST PL	79
FIFA 2001	139
FIFA 2000	79
FIFA 98	59
FINAL FANTASY VII	145
FREESPACE 2 PL	79
GARFIELD-TWOJE KOMIKSY PL	39
GRAND PRIX 3	**99**
GRAND THEFT AUTO 2 PL + koszulka	99
GRUND CONTROL	159
HALF - LIFE GOLD	99
HALF LIFE GENERATION	159
HALF LIFE OPOSING FORCE	99
H OF M & M III THE SHADOW OF DEADH PL	95
HEAVY METAL: F.A.K.K. 2	**159**
HEROES OF MIGHT & MAGIC III ARMAGE-DOON'S BLADE PL	49
HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL	79
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL	69
HOME WORLD CATACLYSM	**159**
HOPKINS FBI PL	69
ICEWIND DALE PL	99
INVICTUS PL	79
JAGGED ALLIANCE 2 PL	69
JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY PL	49
JAZZ JACKRABBIT 2 PL	49
KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU PL	99
KNIGHTS AND MERCHANTS PL	49
KONUNG-LEGENDA PÓŁNOCY PL	99
KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA PL	69
KRYSZTAŁOWY KLUCZ PL	79
LARRY PL 7	79
LEGO CREATOR PL	99
LEGO RACER PL	99
LEGO FRIENDS PL	99
LEGO ROCK RAIDERS PL	**99**
LEGO ALPHA TEAM PL	99
LEMINGS PAK PL	49
LEW LEON PL	49
LIATH-SPIRALNY ŚWIAT PL	49
LIGA POLSKA MAN 2000 PL	99
LOMAX PL	49
MDK 2 + MDK 1 PL	**79**
MIGHT & MAGIV VII PL	79
MESSIAH PL	**30**
MIGHT & MAGIC VIII	139
MIDNIGHT RACING PL	69
MORTYR PL + koszulka	59
NA KŁOPOTY PANTERA PL	**79**
NBA LIVE 1999	59
NBA LIVE 2000	79
NBA 2001	**129**
NEED FOR SPEED PORSHE CHEL	119
NEED FOR SPEED 3	69
NEED FOR SPEED 4	79
NHL 99	59
NHL 2000	99
NHL 2001	**119**
NO ONE LIVES FOREVER PL	**129**
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	49
ODYSEYA W POSZUKIWANIU ULISSESA PL	**79**
PANZER GENERAL 3 SCORHED EARTH	**99**
PANZER GENERAL II	69
PLANESCAPE TORMENT PL	99
PIZZA SYNDICATE PL	69
POMPEI PL	79
PRINCE OF PERSIA 1 i 2	69
PRINCE OF PERSIA 3D	69
PRO PINTBAL-FANTASTIC JOURNEY	59
PROJECT IGI	139
QUAKE 3 ARENA	189
RAILROAD TYCOON DE LUXE	39
RAILROAD TYCOON 2 PL	99
RALLY CHAMPIONSHIP	49
RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL	99
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	**139**
RETURN TO KRONDOR	39
REZERWOWE PSY PL	49
ROLLERCOASTER TYCOON PL	69
ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL	39
ROLLER COASTER TYCOON + MISJE PL	**99**
SAGA GNIEW WIKINGÓW PL	69
SETTLERS III + MISJE PL	**99**
SHEEP I PL	**129**
SHOGUN PL	119
SIDNEY 2000	139
SIM CITY 3000 PL	79
SIM CITY 2000	59
SIM CITY 3000 PL + POPULUS PL	109
SIN	69
STAR WARS EPISODE I PHANTOM MENACE	99
STAR WARS EPISODE I RACER	99
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	TEL
STAR TREK -NOWE ŚWIATY PL	**79**
STARCRAFT	99
STARCRAFT BROOD WAR	79
SUBMARINE TITANS PL	**99**
SUDEN STRIKE	**129**
SUPER PACK (5 gier po polsku)	**99**
SWAT 3 + MISJE	159
SYSTEM SHOCK 2	59
THE SETTLERS IV PL	**99**
THE SIMS PL	119
THE SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE PL	**79**
THEME PARK WORLD PL	109
THUNGUSKA PL	49
TOCA 2 TOURING CARS	99
TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99
TOMB RAIDER III + MISJE	99
TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION	99
TOMB RAIDER V	**139**
TONY HAWK 2	**169**
TRAITORS GATE PL	79
TRIDONIS PL	49
TZAR-CIĘŻAR KORONY-PL	69
ULTIMA ON LINE RENA ISSANCE	99
UNREAL TOURNAMENT	99
UNREAL TOURNAMENT - - EDYCJA KOLEKCJONERSKA	129
UNREAL	49
WARCORDS BATTLE CRY	99
WARCRAFT II DELUXE EDITION	69
WARHAMER CHAOS GATE	69
WEHIKUŁ CZASU PL	79
WING COMMANDERS PROPHECY	59
WORMS ARMAGEDDON PL	69
WW 2 FIGHTERS	59
ZEUS PAN OLIMPU	**129**



sklep firmowy

EURO + +	370
INTERNET TRANSLATOR	79
ENGLISH TRANSLATOR	169
MUSIC MAKER GENERATIOM 5.0	89
ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA FOGRA	89
SŁOWNIK ANGIELSKI (COLLINS)	179
PRAWO JAZDY 2000	89
MATEMATYK MULTI MATEMATYK	99
MÓJ PIERWSZY ELEMENTARZ	39
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

tel: (022) 863 76 72
ul. Łopuszańska 117/123, 02-457 Warszawa
Zapraszamy: pn - pt od 8 do 18 w soboty od 10 do 16

Do każdego zakupu otrzymasz:
Pełne wersje gier: Incoming(2 CD), Reflux PL, Książe i Tchórz PL, miesięcznik o internecie „net", pakiet przydatnych programów użytkowych oraz podkładkę pod myszkę z gry Saga - Gniew Wikingów

DROGZY KLIENCI

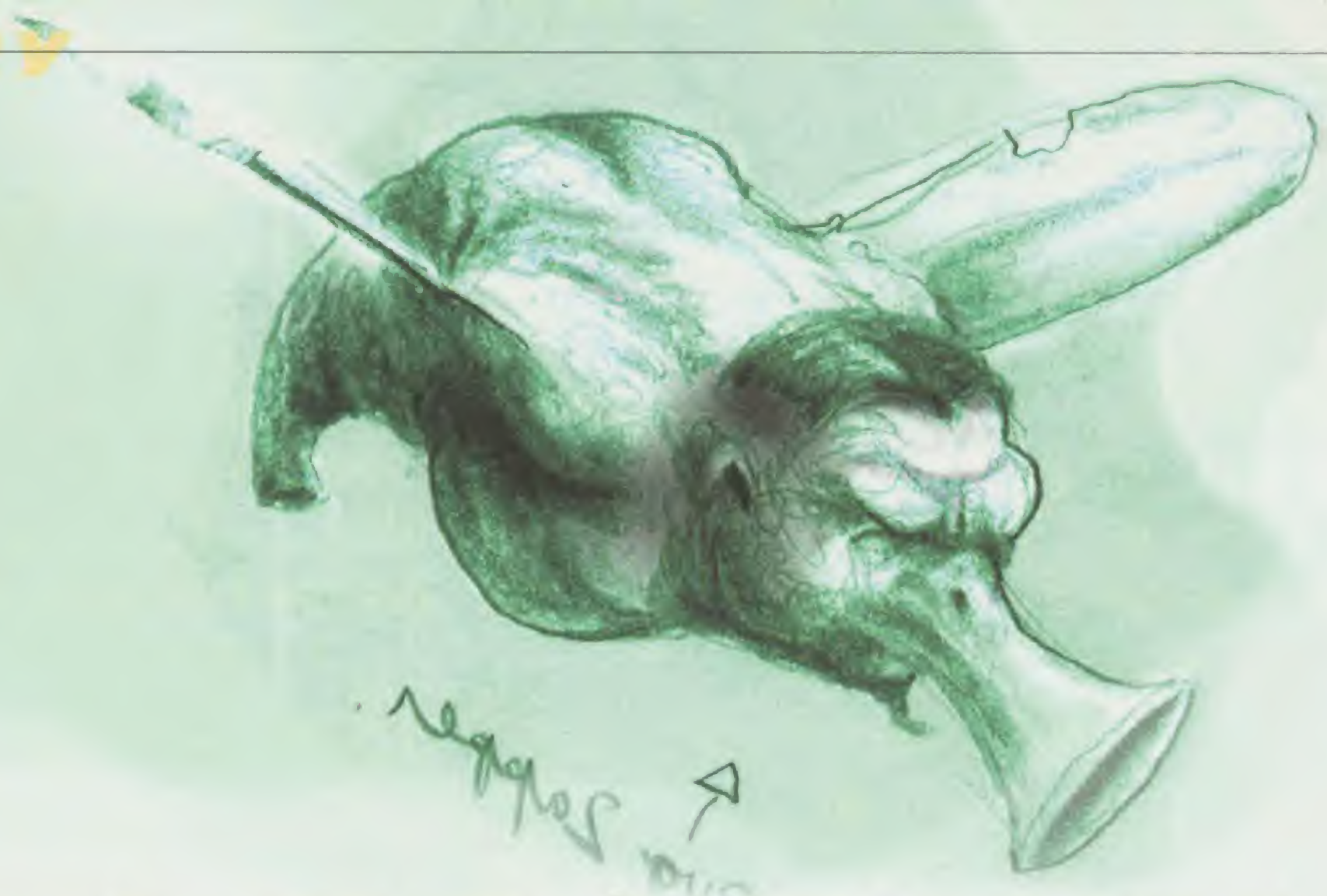
W związku ze zbliżającym się okresem Świąt Bożego Narodzenia oraz Nowego Roku 2001, życzymy ciepłej i rodzinnej atmosfery aby spędzili Państwo ten czas wśród blasku świec świątecznych zapachów, wspaniałych prezentów i szczerych uśmiechów najbliższych.

Wierzymy, że Nowe Tysiąclecie przyniesie nam wszystkim szczęście i spełnienie marzeń. Nasza firma jest w stanie urzeczywistnić jedynie te, które dotyczą gwiazdkowych upominków i marzeń o przeniesieniu się w mistyczne krainy magii i czarów. Nasze produkty dadzą Państwu możliwość zrelaksowania się, wypoczynku a także rozwijania swoich umiejętności przywódczych, organizacyjnych, sprawnościowych oraz intelektualnych. Jednocześnie zapewniamy o ciągłych staraniach podwyższania jakości naszych usług. Dla firmy Planeta Gier najważniejsza jest satysfakcja dotychczasowych i przyszłych klientów.

czego Państwu i sobie życzymy
dyrekcja i pracownicy firmy Planeta Gier

● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dost...

Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia (opcja za dopłatą)



SACRIFICE

SHUMBAAA! BHAAAZAAA! WAHANOU! MAROOX!...

Nie patrzcie na mnie tak, jakbym właśnie zwariował. Po prostu wyczarowałem artykuł. Pisanie recenzji jest lekko męczące, a ja miałem dużo many, więc zamiast przemęczać się machnąłem rękoma i proszę. Oto jest. I tak już zawsze będę robił od tej pory. Przynajmniej dopóty, dopóki nie wyjdę z ciężkiego szoku, w który wprowadziła mnie nowa produkcja Interplaya - SACRIFICE.

CIOTO?

Według mnie twórcy gier komputerowych dzielą się na dwie grupy: pierwsi powielają sprawdzone schematy i więcej uwagi poświęcają obserwacji swoich pęczniejących kont bankowych; drudzy to wizjonerzy, artyści, mistrzowie fantazji, którzy nie śpią, nie jedzą, tylko tworzą wspaniałe światy dostarczając nam setek godzin wyśmienitej zabawy. Autorzy SACRIFICE'A na pewno należą do tej drugiej grupy.

To gra trudna do zaszufladkowania. Bitewny RTS z elementami RPG, osadzony w oryginalnym świecie wypełnionym baśniowymi potworami, magią i najdziwniejszymi postaciami pod słońcem (nie tylko naszym). Wcielamy się w maga, który z pozycji pionka startuje w samym środku wojny toczonej przez pięciu bogów rządzących owym światem.

yak

PEŁEN WYPAS PLUS KLIMA

Naszą postać obserwujemy z zewnętrznej perspektywy i poruszamy się po owym świecie w sze-

regu misji tworząc armię, budynki, tocząc boje z innymi czarownikami i naszą własną przeszłością. W SACRIFICE mamy co prawda charakterystyczny dla RTS-ów element zarządzania zasobami (tutaj jest to mana i dusze umarłych wrogów), ale jest on bardzo uproszczony, co pozwala nam skoncentrować się na dwóch najważniejszych rzeczach w grze: historii i walce.

Fabula jest bardzo zakręcona i to właśnie ona, wspólnie z niesamowitym światem, po którym się poruszamy, tworzy fantastyczny, niespotykany nigdzie indziej klimat. Walka obfituje w szereg ciekawych strategii i trików, z których musimy korzystać, jeśli zechcemy pokonać wymagającego komputerowego przeciwnika.

Gra oprócz tego, że klimatyczna, jest na dodatek piękna. Wszystkie efekty czarów to arcydzieła, wyczerpujące chyba wszystkie możliwości naszych wudziaków i geforce'ów. Świat jest bajecznie kolorowy (co wcale nie znaczy, że jest tu słodko jak w mangowych bajeczkach), a wszystkie postacie wyglądają lepiej niż w QUAKE 3. Dużo ważniejszy od wyglądu jest design potworów - są niesamowite, pokręcone, porażają jakimś mrocznym nierealizmem. Obcy wysiada... Do tego dodajcie jeszcze pogłębiającą nastrój oprawę dźwiękową. Rozbudowane, mówione dialogi, szeptane przez naszego maga mantry czarów i odgłosy ich działania to kolejna wielka dawka klimatu, nieraz powodująca pojawienie się zimnych stróżek potu gdzieś w okolicach kręgosłupa.

PIĘKNA I MĄDRA

Oprócz singlowej kampanii gra oferuje nam opcję czteroosobowych potyczek sieciowych, co teoretycznie nie powinno nikogo zdziwić, jednak SACRIFICE jest tak bogata w taktyki i dynamikę bitew, że walki z żywymi przeciwnikami dostarczają niezapomnianych przeżyć.

Według mnie ta nietuzinkowa gra swoją uniwersalnością przyciągnie zwolenników praktycznie wszystkich rodzajów komputerowej rozrywki, zapewniając sobie rzeszę oddanych fanów i trwałe miejsce w panteonie najlepszych gier wszechczasów.

Jedyną jej wadą jest „sprzętożerność". Podstawowe wymagania sprzętowe gry są duże, a komfortowe oglądanie jej w trybie najlepszej grafiki będzie jeszcze długo nieosiągalne dla wielu graczy posiadających nawet bardzo mocny sprzęt. No ale cóż, piękne kobiety też ozdabiają się baaardzo drogą biżuterią... Taka jest chyba naturalna kolej rzeczy.

SACRIFICE to jedna z nielicznych produkcji, dla których znika się dla świata. Gra wciąga tak mocno, że nie ważcie się jej odpalić jeśli w ciągu kilku następnych dni macie cokolwiek do zrobienia...

Ocena: 9

Producent: Interplay

Wymagania minimalne: Pentium II 300, 64MB RAM, akcelerator 8MB

\+ Oryginalny pomysł, wciągający mocniej niż najgłębsze bagna klimat

\- Wymagania sprzętowe

www.gremlin.com

REACH THE

TURY - GATUNEK ZAGROŻONY WIGINIĘCIEM

Firma SSI, znana dotąd głównie z serii zawierających w tytule słowo „general" (PANZER GENERAL, STAR GENERAL) postanowiła uraczyć komputerowych strategów nową grą, zatytułowaną REACH FOR THE STARS.

W niedalekiej przyszłości ludzkość zbuduje supernowoczesny napęd kosmiczny, dzięki któremu spełni swe odwieczne marzenie o skolonizowaniu kosmosu. Po wyruszeniu w czarną otchłań natknie się jednak na obce rasy, z których jedna o nazwie Hive (przypominająca przerośnięte owady - coś jak Zergowie) nie będzie miała zamiaru prowadzić pokojowej egzystencji obok pozostałych. Wybuchnie poważny konflikt...

REACH FOR THE STARS, jak wspomniałem wcześniej, jest strategią, ale nie jakimś tam zwykłym RTS-em. To najprawdziwsza strategia turowa, których jest, niestety, coraz mniej (argh... ten czas rzeczywisty!). Naszym zadaniem będzie kolonizacja nowych systemów, planet i innych obiektów kosmicznych, aby w końcu pokonać wszystkich wrogów.

Po uruchomieniu gry pierwszym, co rzuciło mi się w oczy, było podobieństwo RFTS do innego programu o podobnej tematyce, a mianowicie IMPERIUM GALACTICA. Gry są do siebie bardzo zbliżone, co można uznać za zaletę RFTS. Nie uświadczysz tu co prawda przepięknej grafiki 3D, lightsourcingu i innych bajerów (dzięki czemu wymagania są bardzo małe jak na dzisiejsze standardy), ale tragicznie też nie jest. Najładniejszym z obserwowanych efektów są chyba wybuchy (fale uderzeniowe) powstające podczas bombardowania obcych planet. Ale w grach tego typu nie grafika jest najważniejsza, lecz czysta, klasyczna strategia.

A ta jest dosyć ciekawa i rozbudowana. Mimo że podczas walki jesteśmy tylko obserwatorami, to i tak gra się miło. Wpływa na to na pewno duża liczba opcji (choć mogłoby być jeszcze więcej), takich jak: odkrywanie nowych technologii, udoskonalanie starych, zajmowanie i rozbudowa planet, dyplomacja, projektowanie nowych pojazdów i poprawiane projektów starszych. Trzeba też budować naszą kosmiczną armię i niszczyć wroga, co jest w RFTS głównym zadaniem. Mimo że „międzymordzie" nie zostało zbyt dobrze przemyślane (spotykaliśmy wygodniejsze interfejsy), można się w tym wszystkim połapać. Jeśli jednak dopiero teraz zaczynacie swoją przygodę z grami strategicznymi, zwłaszcza tak zwanymi „turówkami", niestety, nie będzie wam łatwo.

Ocena: 7

Producent: Mattel

Wymagania minimalne: Pentium 133, 16MB RAM

\+ Niskie wymagania, miodność

\- Edytor, jednostki tylko obserwatorami bitew

www.reach4ts.com

FOR STARS

Corman

Autorzy udostępnili tryb multi- i singleplayer oraz edytor (o nim za sekundę). W trybie jednoosobowym można wybrać kampanię, załadować grę i pograć w jedną z misji pojedynczych, nie mających ze sobą nic wspólnego. Jest ich 21 i mają bardzo odkrywcze nazwy, jak np. Armageddon, Turkey Shot, Take no Prisoners.

Kampania sklada się natomiast z szeregu powiązanych ze sobą zadań. Pierwsze trzy są swoistym tutorialem, wprowadzającym nowych i niedoświadczonych graczy w świat gwiezdnych intryg. Pozostale są już prawdziwą rozgrywką.

Dwa slowa o zwrotach akcji: mimo że są one z góry założone, to naprawdę potrafią uatrakcyjnić zabawę. Przykład? Przez pierwsze trzy plansze gramy ludźmi, w czwartej natomiast stajemy po stronie rasy, z którą w drugiej misji walczyliśmy. Inny przykład też przytoczę z czwartego zadania - już na samym początku zostajemy poinformowani, że i tak przegramy, a naszym zadaniem jest tylko utrzymać się tak długo aż ludzie przybędą nam z odsieczą. Jest to zabieg prosty, ale bardzo uatrakcyjniający rozgrywkę.

Edytor, który dostajemy razem z grą, do najmilszych nie należy - stworzenie w nim napraw-

dę dobrej misji jest baaaardzo trudne. Innym minusem jest brak możliwości połączenia misji w kampanię, co jest możliwe np. w HEROES OF MIGHT & MAGIC 3. Dlatego bawienie się nim może, acz nie musi, dostarczyć przyjemności. Jednak gdy ktoś jest uparty, ma dobre chęci i kupę cierpliwości (o czasie nie mówiąc), powinien być z tego „bajerku" zadowolony.

Wracając do tematu. RFTS, mimo małych niedoróbek, jest ciekawa, nie posiada wysokich wymagań sprzętowych, a i gra się w nią miło. Śmiało mogę ją polecić fanom strategii. Nie zawiedziecie się, a duża liczba wynalazków oraz możliwości rozbudowy statków zapewnią wiele godzin doskonałej zabawy.

Jeśli siła wyższa pozwoli, może w niedługim czasie będziecie mogli przeczytać poradnik, a w przyszłości może nawet solucję. Co o tym myślisz Roos? (Cogito ergo sum - RooS).

RED ALERT 2

PLAMA TIBERIANA - ZMAZANA

Tylko najbardziej zajadli stratedzy oraz fanatyczni miłośnicy firmy Westwood mieli jakiekolwiek nadzieje związane z premierą RED ALERT 2. Sequel stworzony cztery lata po oryginale, wydany po mniej niż przeciętnym TIBERIAN SUN i był według sceptyków skazany na chłodne przyjęcie. Są jednak rzeczy na niebie i ziemi...

POTOMEK CARÓW

Alternatywna wizja historii okresu II wojny światowej, zaprezentowana w pierwszej części gry, została twórczo rozwinięta. Po rozbiciu potęgi Stalina, Alianci umieścili na rosyjskim tronie spadkobiercę Romanowów, Aleksieja. Pod płaszczykiem pokojowych zamiarów nowy władca prowadził zaawansowane badania nad bronią jądrową i kontrolą umysłu, w czym pomagał mu osobisty doradca, archetyp czarnego charakteru, Yuri. W głębi serca Alex nigdy nie wybaczył Zachodowi rzucenia Matki Rosji na kolana. Kiedy nadszedł właściwy moment, wszystkimi siłami uderzył w samo serce wroga - nowojorski Manhattan.

✍ Saarth

DWA WYMIARY DO SZEŚCIANU

Pierwszy kontakt z grą wywołuje bardzo mieszane uczucia. Grafika wydaje się prawie identyczna jak nędza zaserwowana nam w TIBERIAN SUN, a animacja jednostek stoi na poziomie prehistorycznego już dziś pod tym względem STARCRAFTA. Po kilku rozegranych misjach zaczyna się jednak dostrzegać cieszące oko szczegóły, wysoka rozdzielczość likwiduje wszechobecną pikselozę, a do głosu zaczyna dochodzić to, co w tej grze najważniejsze: olbrzymia grywalność.

Nowy RED ALERT na pewno oprawą nie zaskakuje nikogo, kto dłużej posiedział przy AGE OF KINGS. Nie można jednak zapominać o niskich wymaganiach sprzętowych tej gry. Przy SACRIFICE RA2 wygląda jak ubogi gość z Bangladeszu, ale też do włączenia najwyższej rozdzielczości tekstur nie potrzebuje 256 MB RAM i karty graficznej z 64 MB na pokładzie (tak, tyle wymaga SACRIFICE!). No i do tego te pełnoekranowe, pozbawione interlace'u filmy między misjami... Miód!

URBAN CHAOS

Polecam na początek wybrać Aliantów. Nie dość, że przysłużymy się słusznej sprawie obrony światowego pokoju, to na dodatek rozkazy odbierać będziemy od sympatycznego generała Carville'a, czyli pamiętnego ekskosmonauty Maurice'a z serialu «Przystanek Alaska». Nie można przy tej okazji przemilczeć wystąpień niesamowicie gorącej Tanii, granej przez bardzo dobrze zaprojektowaną Kari Wuhrer (zdjęcie na okładce Resetu). Wstawki z jej udziałem są naprawdę godne uwagi. Zdecydowana większość akcji rozgrywa się w miastach. Rosyjski atak na Statuę Wolności czy desant pontonowy na plaże Florydy skończą się walką o każdy dom, ulicę i skwer. Warto więc nauczyć się umiejętności garnizonowania oddziałów w budynkach. Nie dość, że mogą one w ten sposób skutecznie zaskakiwać wroga, to na dodatek da się leczyć wojsko w szpitalach, a lotniska pozwolą zrzucać desanty spadochroniarzy na tyły wroga!

Prowadzone naszą sprawną dłonią żołdactwo warto utrzymywać przy życiu, gdyż po zabiciu kilku przeciwników szeregowcy zamieniają się w weteranów, a później w komandosów. Ci ostatni potrafią powoli leczyć się i strzelają dużo celniej, zadając przy tym większe obrażenia. Elitarne jednostki naprawdę mają w tej grze znaczenie, w przeciwieństwie do TA: KINGDOMS, gdzie pomysł ten skutecznie popsuto.

Jednostki obu stron różnią się między sobą na tyle, że nie można ich absolutnie nazwać klonami (słynny syndrom TA). Piechurzy aliantów posiadają rewelacyjną umiejętność okopywania się, dzięki czemu jest ich niezwykle trudno ubić. Chrono-legioniści zamiast chodzić... teleportują się! Alianckie harvestery teleportują się do rafinerii! Wszystko dzięki badaniom nad strukturą czasu prowadzonym w czasie pokoju przez rząd USA.

KLIKAJĄC PRZEZ

MIASTO

Dość radykalnym i kontrowersyjnym posunięciem była likwidacja mgiełki, zwanej „fog of war". Raz odkryty teren będzie odsłonięty już zawsze. Nie mam nic przeciwko graniu w ten sposób sin-

MULTIGRA

Trybów gry wieloosobowej jest osiem, w tym cooperative. Wszystkie są szczegółowo opisane w instrukcji, nie ma więc sensu ich tu wymieniać. Serwis internetowy Westwooda nie zrobi na

glowych kampanii, ale zmuszanie graczy do zabawy w otwarte karty podczas meczy online jest grubą przesadą.

Interfejs nie przynosi żadnych rewolucyjnych rozwiązań. Nadal obecny jest pasek produkowanej energii i zapotrzebowania na nią. Na szczęście menu produkcyjne i budowlane podzielono na cztery mniejsze kawałki (budynki, struktury obronne, wojsko i pojazdy) - koniec z nerwowym przewijaniem listy jednostek w środku wielkiej bitwy.

Można grupować jednostki w oddziały i przypisywać im numery w celu łatwego przywołania, da się zaznaczać żołnierzy jednego typu widocznych na ekranie lub wałęsających się po całej mapie. Przydatny jest system stawiania tekstowych znaczników widocznych dla partnerów z drużyny (multiplayer).

pewno kariery na miarę Battlenetu - działa dość wolno i nie jest pozbawiony buraków. Sytuację ma radykalnie poprawić uruchomienie na dniach serwerów europejskich i azjatyckich. Oby.

Cała ta techniczna wyliczanka nie daje odpowiedzi na najważniejsze pytanie: jak się w RA2 gra? Prawdę mówiąc, doskonale. Zdecydowanie lepiej, niż śmiałem przypuszczać po wielkim rozczarowaniu zatytułowanym TIBERIAN SUN. Gra wciąga niesamowicie, po prostu trudno się od niej oderwać. Misje są bardzo urozmaicone, fabuła nie razi infantylizmem, a filmy - przerywniki stanowią bardzo miłą nagrodę za trudy taktycznego główkowania.

Oby więcej takich gier.

Ocena: 9

Producent: Westwood

Wymagania minimalne: Pentium II 266MHz, 64MB RAM

+ Grywalnie

− Oprawa lekko trąci myszką

www.red2.org

PANZER GERNERAL 3: SCORCHED EARTH

SZTURM RESORAKÓW

Yak

Ocena: 7

Producent: SSI

Wymagania minimalne: P2 233 MHz, 64MB RAM, akcelerator 8MB

(+) Duże misje, jak na turówkę, wypasiona grafika

(-) Kreskie, mało rozbudowane bitwy

www.panzergeneral3.com

Nie ma jak charakterystyczny zgrzyt gąsienic, zagłuszany co chwila długimi seriami ciężkich karabinów maszynowych i salwami artylerii. Syreny nurkujących Stukasów i słynne «Uuraa!» tysięcy szturmujących radzieckich żołnierzy... Prawda, że stęskniliście się za tą melodią, tak miłą dla ucha każdego «panzernego» generała? Wszak od wydania ostatniej części jednej z najlepszej serii gier strategicznych osadzonych w realiach II Wojny Światowej upłynęło już półtora roku. Na szczęście nasi przyjaciele z SSI nie próżnowali zbyt długo i możemy cieszyć się kolejną odsloną gry PANZER GENERAL, a dokładniej częścią trzecią o podtytule SCORCHED EARTH.

Ogólne zasady gry, która swoją rewolucję graficzno-interfejsową przeżyła w poprzednim 3D ASSAULT, nie zostały zmienione i znowu zobaczymy trójwymiarowe pole walki, ładną, choć nieco cukierkową grafikę oraz poprawioną animację walczących jednostek. Nie zmieniono również podstawowych zasad rozgrywki. Do oddziałów przydzielamy dowódców, których doświadczenie ma najważniejszy wpływ na możliwości i zachowanie naszych żołnierzy. Każdy oddział dowodzony przez doświadczonego oficera uzyskuje nowe umiejętności, takie jak większy zasięg ruchu i widzenia, możliwość okopania się lub precyzyjnych ataków na konkretne jednostki wroga.

PG3: SE to cztery nowe kampanie rozgrywające się na mroźnym froncie wschodnim. Możemy dowodzić wojskami Wermachtu i razem z Guderianem albo Mansteinem wkroczyć do Moskwy lub współpracując z Żukowem albo Koniewem, wraz z Armią Czerwoną, zdobyć Berlin. W każdej z czterech kampanii dostajemy po kilkanaście scenariuszy, co daje w sumie ponad 50 bitew. Większość zmian to mało znaczące, lecz poprawiające grę usprawnienia, a najważniejszą z nich jest według mnie dodanie losowego generatora bitew umożliwiającego włączenie do walki jednostek amerykańskich i angielskich.

Niestety, nie poprawiono wad, które stają się już tradycją w kolejnych odsłonach Panzera: małej liczby jednostek, którymi dowodzimy i zbyt krótkich bitew. Grając w PG3 mamy wrażenie ciągłego pośpiechu i niedostatku wojska. Programistom z SSI proponuję zmienić to irytujące uchybienie lub nazwać grę np. PANZER SERGEANT.

Sama mapa, która jest czymś pośrednim między sztabowym odzwierciedleniem pola walki a zdjęciem lotniczym (plus przypominające resoraki jednostki), pozostawia dziwne wrażenie nierealności konfliktu. Niestety, podejrzewam, że nie wrócą już czasy pierwszych części, w których dowodziliśmy kilkakrotnie większą liczbą jednostek, mapy były rozleglejsze, a bitwy toczono z większą zajadłością...

Mimo tych wad, oraz kilku buraków graficznych, które wypatrzyłem podczas testów, w PG bawić się można całkiem miło. Gra oprócz wciągającej fabuły dostarcza nam w bezbolesny sposób mnóstwa wiedzy na temat historii II Wojny Światowej oraz technicznych danych o wyposażeniu ówczesnych armii. Na pewno nie jest to rewolucja w turowych grach strategicznych, ale na pewno panzerny produkt godzien polecenia.

Konkurs Magazynu Reset oraz firmy CD Projekt

Baldur's Gate 2, to niewątpliwie jedna z najlepszych gier komputerowych tego roku. Niezwykle rozbudowana fabuła, setki ulepszeń począwszy od interfejsu a skończywszy na grafice, spowodowały, że znawcy gatunku są zgodni co do jednego – Baldur's Gate 2, to największe objawienie gatunku RPG na przestrzeni kilku ostatnich lat. Mamy dla Ciebie dobrą wiadomość! Możesz stać się posiadaczem tej wspaniałej gry w bardzo prosty sposób! Wystarczy, że odpowiesz na następujące pytania:

1. Kto jest wydawcą gry Baldur's Gate 2 na Zachodzie?
2. W jakim świecie rozgrywa się akcja gry?
3. W którym numerze magazynu Reset znalazła się recenzja gry Baldur's Gate 2?

Do wygrania 20 egzemplarzy Baldur's Gate 2 PL wypełnionych po brzegi odjazdowymi gadżetami!

Tu zrób ciaHu - ciaHu

KUPON

KONKURSOWY BALDURS GATE 2

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa, oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Imię

Nazwisko

Adres (ulica, numer domu, kod, miasto)

Telefon, E-mail

Pytanie 1

Pytanie 2

Pytanie 3

RUNE

Młody Wiking Ragnar nie zdążył jeszcze ukończyć wszystkich testów, jakie musi przejść wojownik, a już jego rodzinna wioska została zaatakowana. I to bynajmniej nie przez jakiegoś obcego najeźdźcę, tylko przez wojska dowodzone przez zdrajcę Conracka, który również kiedyś pilnował Świętych Runów - głazów, którym wszyscy wojownicy przez wieki oddawali hołd. Teraz zaprzedał się złemu bogowi o imieniu Loki, który pragnie anihilacji wszystkich wyznawców konkurującego z nim boga Odyna, czyli Wikingów. Naprzeciw zdrajcy wyrusza statek pełen uzbrojonego po zęby wojska, ale spotkanie na wodzie kończy się dla wojowników fatalnie: Conrack, używając złych mocy, topi drakkar wraz z załogą.

Jedynym, który przeżył to starcie, okazuje się Ragnar. Na jego barkach spoczywają teraz dwa trudne zadania: uratowanie reszty rodu Wikingów oraz zemsta. Sam przeciwko wszelkiemu złu, jakie można sobie wyobrazić - niby układ nierówny, ale ponieważ to właśnie w rolę Ragnara się wcielimy, istnieje cień szansy, że mu się powiedzie.

Ocena: 7

Producent: HumanHead/GOD

Wymagania minimalne: Pentium II 300, 64MB RAM

\+ Muzyka, grafika i animacja

\- Zbytnio uproszczony system walki

www.runegame.com

RUNE składa się właściwie wyłącznie z przemierzania rozmaitych korytarzy, zamków, terenów górzystych, skakania, wzorem Lary Croft, po półkach skalnych, gzymsach i drabinach oraz oczywiście z walki. Zagadki zostały odsunięte na plan dalszy, a w pierwszych etapach wręcz na najdalszy - nawet sforsowanie drzwi nie wymaga przesunięcia żadnej dźwigni, gdyż należy je otwierać „z kopa".

W wielu wywiadach autorzy gry podkreślali, że są dumni z systemu walki. Moim zdaniem nie powinni. Modeli broni białej jest kilkanaście, do tego tarcze i nic poza tym. Tarcza w lewą dłoń, miecz, topór lub maczuga w prawą (chyba, że walczymy wielkim mieczem oburęcznym) i do boju. I tu właśnie spotkał mnie największy zawód - walka sprowadza się do szybkiego klikania myszą. Jeden klik to jeden cios. Żadnych combosów, ciosów specjalnych. No i po raz kolejny sprawdza się twierdzenie, że najlepszą obroną jest atak - tarcza jest właściwie nieprzydatna. Siląc się na uniki, prędzej czy później (raczej prędzej) oberwiemy od samotnego goblina, a młócąc non-stop mieczem, jesteśmy w stanie rozłożyć pięć gobosów naraz, nie kalecząc się przy tym nawet w mały paluszek.

Starcie z twardszymi oponentami wymaga przede wszystkim częstszego naciskania klawisza myszki i tyle. Taktyka: idź przed siebie i tnij mieczem, gdzie popadnie, może się po prostu znudzić.

Żeby ten system walki urozmaicić, autorzy wprowadzili odrobinę magii. Od

czasu do czasu znajdujemy Kamienie Runiczne. Każdy z nich posiada wielką moc, którą można wykorzystać tylko trzymając w rękach jakąś broń. Od tego, jaki to oręż, zależy efekt zaklęć. Może to być wzmocnienie mocy uderzenia, regeneracja siły przy każdym ciosie, który dosięgnie przeciwnika, albo utworzenie pierścienia ognia wokół Ragnara (działa mniej więcej tak, jak pole siłowe). Początkowo myślałem, że ta cała magia stanowi tylko ciekawe urozmaicenie, ale w miarę spotykania coraz silniejszych i liczebniejszych przeciwników okazało się, że jest również nieocenioną pomocą.

Drugim elementem, który wprowadza sporo ożywienia i urozmaicenia, jest szata graficzna. To dzięki temu, że na potrzeby gry zakupiono i podrasowano engine z gry UNREAL TOURNAMENT. Bajeczne kolory, rozległe tereny, doskonałe efekty specjalne - to wszystko sprawia, że oprawa RUNE z pewnością jest najlepszą z dotychczas oglądanych w grach TPP (FAKK 2 jest chyba lepszy - RooS). Jest to zasługa nie tylko samego engine'u, ale także faktu, iż autorzy poświęcili mnóstwo czasu i pieniędzy na badania kultury Wikingów, aby móc wszystko dokładnie odwzorować. Motywy z tejże kultury w połączeniu z elementami fantasy dają niesamowity efekt. Jeśli do tego dodać doskonałą animację postaci,

to jasne staje się, że poprzeczkę dla opraw graficznych przyszłych gier TPP chłopcy z HumanHead zawiesili bardzo wysoko.

Jeśli ktoś ukończy już te czterdzieści kilka etapów wyprawy po zemstę (podzielonych na sześć epizodów, z których każdy rozgrywa się w innym środowisku), może zawsze skorzystać z trybu multiplayer. Największą jego wadą jest tylko siedem map zaprojektowanych przez autorów, którzy najwyraźniej liczyli na to, że gracze skorzystają z dołączonego do gry edytora. Mapy są zresztą niezbyt skomplikowane - czasem bój toczy się na średnio rozległej okrągłej arenie z paroma przeszkodami i podwyższeniami. Nie uważam, że takiego ukształtowania terenu należałoby się czepiać - byłoby ono uciążliwe, gdybyśmy strzelali, a przecież w RUNE do walki używa się tylko broni białej. Generalnie tryb multiplayer jest w porządku, ale raczej niezbyt rewelacyjny. Z pewnością nie przebije popularności Q3 czy UT.

Ocena RUNE na pewno wypada pozytywnie, choć szkoda, że autorzy zapomnieli dodać kilku zagadek i nieco skomplikować system walki. W dzisiejszych czasach sama grafika nie wystarczy do wspięcia się na szczyty list przebojów. Konkurencję z niedawnym HEAVY METAL: F.A.K.K 2 RUNE wygrywa tylko na tym polu.

MAG
MiM
Magia i Miecz
NOVICE ZONE
Od cRPG do prawdziwego RPG
JEST TYLKO JEDEN KROK
zajrzyj: www.mag.com.pl
Powiemy Ci, jak to zrobić...
Wydawnictwo MAG, ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, tel./fax (0-22) 6424545 lub 6428285.

STAR TREK: DEEP SPACE 9 - THE FALLEN

LARA Z PHAZEREM

Tryllu

Przeróżne odmiany STAR TREKA mnożą się ostatnio niczym króliki, więc pojawienie się wersji TPP (widok z zza pleców) było tylko kwestią czasu. Nie zdziwiłem się zatem zbytnio, gdy w ręce wpadła mi kolejna „trekkies'owa" produkcja - ST:DS9 THE FALLEN, najnowsza odsłona sagi.

Tym razem rzecz dotyczy konfliktu, jaki zaistniał między rasą Prophetów i więzionymi przez Bajoran Pah-Wraithami. Ci ostatni, wierząc w moc tajemniczych Orbów, mogących

ich uwolnić i pomóc w ostatecznym starciu z przeciwnikami, postanawiają za wszelką cenę zdobyć owe kryształy. I tu pojawiają się żołnierze Federacji, w osobach znanych z telewizyjnych seriali: kapitana Sisko, pułkownika Kiry i nieśmiertelnego Worfa. Zobowiązani są oni stanąć w obronie zagrożonych granic Kwadrantu Gamma.

Chłopcy z Collective, autorzy THE FALLEN, przeciwstawili się istniejącemu trendowi wykorzystywania dzieła Johna Carmacka i na warsztat wzięli mocno zmodyfikowany silnik UNREAL TOURNAMENT. Takie składniki jak widok TPP, elementy przygodowe i zagadki powodują, że Upadłemu bliżej jest do TOMB RAIDERA niż do gier spod znaku „klejka". W świat Star Treka wkraczamy wybierając jedną z trzech postaci, z którą, chcąc nie chcąc, jesteśmy związani do końca gry. Losy każdej z nich przenikają się, więc nie dziwcie się doznając dejavu po zmianie głównego bohatera. Autorzy przygotowali dla nas 12 rozdziałów, składających się zazwyczaj z dwóch lub trzech misji, przeplatanych filmowymi wstawkami wprowadzającymi nas w zagmatwaną fabułę. Nie ma się co oszukiwać - żeby szybko pojąć kto, kogo i dlaczego nie lubi, potrzeba nie lada głowy.

Lokacje, po których przychodzi nam hasać, są naprawdę niesamowite. Widoki gigantycznej świątyni, wnętrz statków kosmicznych czy tajemniczej bazy rodem z Obcego, wszystkie przyprawione odpowiednią muzyką, powodują, że trudno oderwać się od monitora. To zasługa silnika UT. Miejsc, przez które musimy jedynie przejść, jest multum i jest to właśnie jedna z wad gry - zbyt rozległe i nierzadko puste mapy, powodujące, że każda mijająca minuta szukania właściwego zaułka wzmaga irytację.

Samopoczucie znacząco poprawia jednak system sterowania kamerą, jeden z najlepszych, jakie miałem okazję oglądać. Nie zdarzyło się, aby główny bohater przesłaniał widok na plac boju - latający obiektyw zawsze znajdował się tam, gdzie trzeba, wnikając czasami w nasze ciało by poprawić widoczność. Z kolei zastosowanie automatycznego namierzania znajdujących się w polu widzenia wrogów zwalnia nas od precyzyjnych ruchów myszką i umożliwia skupienie się na wykonaniu zadania.

Na pochwałę zasługuje również animacja naszych przyjaciół. Niczym Lara Croft potrafią oni pływać i wspinać się, a szczytem finezji okazuje się utrzymywanie równowagi stojąc na jednej nodze! Równie poważnie potraktowano bronie, jakimi przyjdzie nam walczyć. Spośród tradycyjnego phasera, paralizatora, karabinka impulsowego i innych zabawek trudno wybrać jednoznacznego faworyta. Wszystko zależy od indywidualnych gustów grającego.

THE FALLEN to solidna porcja rozrywki polana oryginalnym Star Trekowym sosem. Czasami żałowałem, że zabrakło w niej trybu multiplayer lub chociażby gry w drużynie, ale nawet mimo tego warto jest przyjrzeć się jej bliżej. I pamiętajcie: „Live long and prosper".

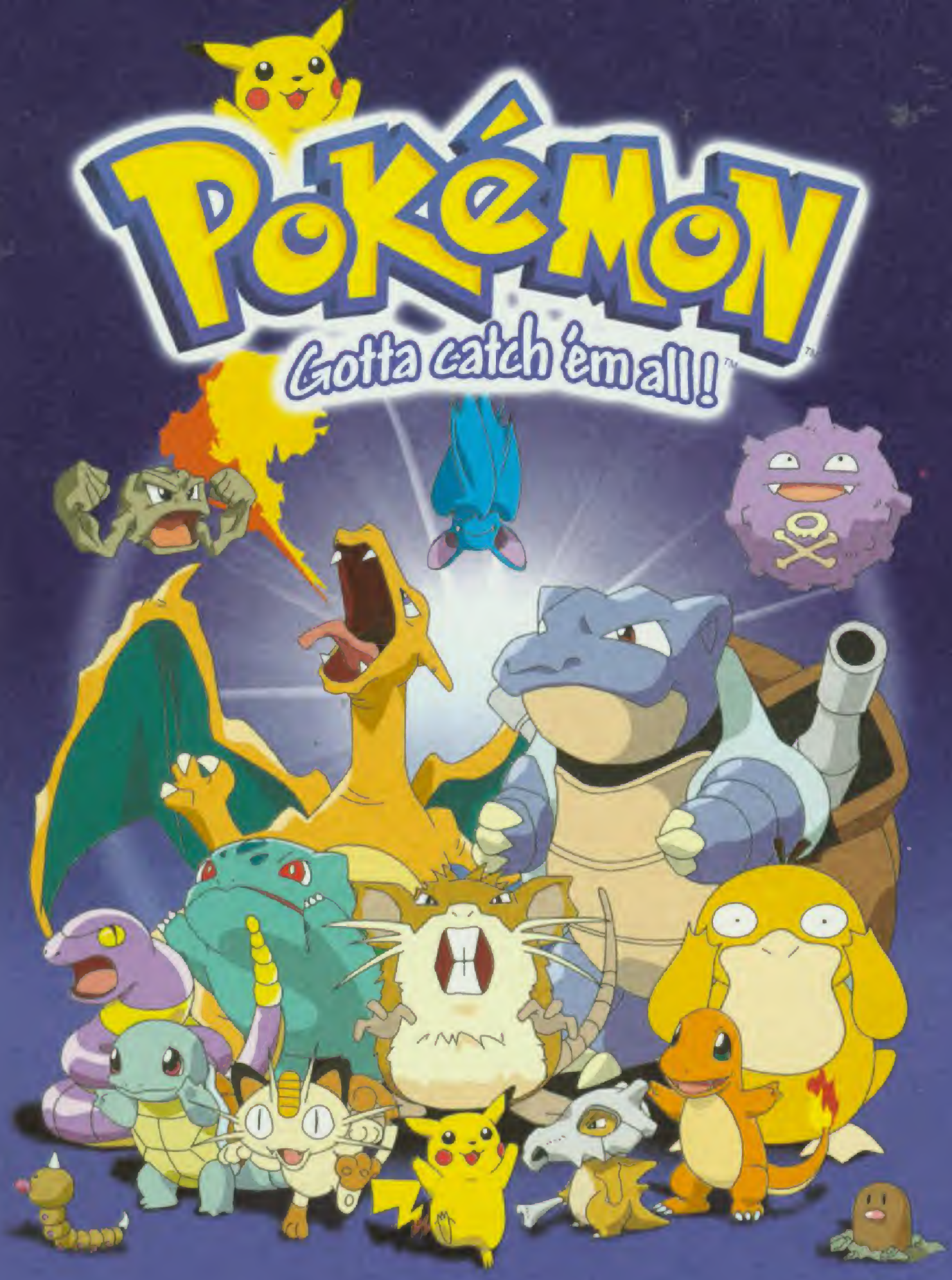
Ocena: 7.5

Producent:	Simon & Schuster
Wymagania minimalne:	Pentium 200, 32MB RAM, akcelerator 3D
+	Sterowanie, animacja
−	Bitstyzny

www.simonsays.com/thefallensite

POKÉMON

Gotta catch 'em all!™



SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!

Pokemony teraz na twoim Game Boy´u .
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami
Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemonów.

GAME BOY COLOR

Nintendo®

Dystrybutor:
LUKAS TOYS,
53-031 Wroclaw

BLAIR WITCH PROJECT

Bamse

CZĘŚĆ 1: RUSTIN PARR

Ta gra powinna nazywać się raczej NOCTURNE 2 lub podobnie. Działa na tym samym silniku i występują w niej te same postacie.

Po raz kolejny czeka nas śledztwo dla tajnej agencji rządowej o oryginalnej nazwie Nawiedzony Dom (w NOCTURNE: Spookhouse). To coś w rodzaju Archiwum X, tyle, że jej agenci częściej od zestawu do zbierania śladów używają różnego rodzaju broni palnej.

Główny bohater NOCTURNE - Obcy - poszedł w odstawkę. Jego miejsce zajęła przedstawicielka płci pięknej Elspeth „Doc" Holliday. Została wysłana do miasteczka Burkittsville w celu zbadania sprawy seryjnych morderstw popełnionych na dzieciach.

Sprawca zbrodni jest znany. To świrowaty pustelnik Rustin Parr, który przyznaje się do winy. Są też zmasakrowane ciała w jego mieszkaniu. Z prawnego punktu widzenia całym zajściem nie warto się zajmować. Interesujący jest jednak motyw. Parr twierdzi, że do wszystkich czynów popchnął go duch jakiejś staruchy. Również agent FBI, który jako pierwszy miał zbadać tę sprawę, raportuje, że widział w Burkittsville tajemniczą zjawę. Jest wreszcie trzeci trop - miejscowa legenda o wiedźmie Blair. Rozwiązaniem zagadki zajął się Nawiedzony Dom.

NOCTURNE była właściwie czystą grą akcji, w której poza strzelaniem do wampirów i zombie niewiele było do roboty. Pierwsza część trylogii BWP zawiera bardzo dużo spokojnych wątków detektywistycznych. Gra podzielona jest na etapy, w których albo strzelamy, albo zbieramy informacje.

Ocena 85

Producent:	Terminal Reality
Wymagania minimalne:	Pentium II 300Mhz, 64MB RAM
+	Duża dawka mocnych wrażeń
−	Wady engine'u

www.blairwitch.com

Ponieważ autorzy gry mieli już gotowy silnik, skupili się na jej treści. Widać, że projektując i testując każdy jej fragment myśleli przede wszystkim o tym, co będą czuć i jak będą zachowywać się odbiorcy ich dzieła, czyli gracze. O scenariuszu złego słowa powiedzieć się nie da, ale największe brawa należą się za umiejętne tworzenie napięcia. Praktycznie przez cały czas miałem duszę na ramieniu. Bałem się, że za chwilę coś wyskoczy zza krzaka czy muru i będzie trzeba bronić się. Majstersztykiem grozy były momenty, w których jednak nic nie wyskakiwało. Podkład muzyczny był głośniejszy, otoczenie

odpowiednie do zastawienia pułapki, ale nic się nie działo. Wzrastające emocje powodowały, że wręcz pociłem się ze strachu. Chwilami nie tylko Elspeth Holliday, ale i ja siedzący przed komputerem zastanawialiśmy się, czy na ekranie coś przemknęło, czy tylko mi się zdawało. Po prostu bomba. Takiego wrażenia strachu nie wywołała u mnie jeszcze żadna gra komputerowa.

Kluczowym elementem filmu „Blair Witch Project" było obłąkańcze bieganie po lesie. W grze ten motyw również przewija się bardzo często. Łatwo zresztą się zgubić. Chodziłem po lesie w tę i z powrotem, ale wiele razy trafiałem w te same miejsca - mapy nie sposób było skonstruować.

Przez cały czas towarzyszyło mi uczucie irytacji i oczywiście strachu przed tym, co za chwilę może nastąpić. W chwili, kiedy takie bezproduktywne łażenie naprawdę zaczynało mi się nudzić, wreszcie gdzieś docierałem albo coś zaczynało się dziać. Długość spacerów została wymierzona wprost idealnie. Udało się przenieść na gracza emocje, które powinna odczuwać główna bohaterka gry.

Autorzy nie uniknęli jednak pomyłek, które obniżają końcową notę. Przede wszystkim sam silnik jest mocno niedoskonały. Często zdarzają się sytuacje, w których atakujący przeciwnik znajduje się poza ekranem, przez co nie wiadomo, do czego strzelać. Autorzy co prawda chwalą się, że silnik gry został poprawiony, ale są to przeważnie jakieś drobnostki, nie mające większego wpływu na rozgrywkę.

Wydaje mi się natomiast, że działanie programu uległo niestety spowolnieniu. Moje Pentium 2 333, ze 128 MB pamięci i kartą Voodoo2 na pokładzie dławiło się często. Wiem, że to już nie najnowszy model komputera PC, ale przy innych grach jakoś się wyrabiał. Są też drobniejsze wpadki - np. w notatniku panny Holliday czasem pojawiają się informacje, które dziewczyna uzyskuje dopiero chwilę później.

Jest wiele gier opartych na filmach lub książkach, o których mówi się, że oddają klimat pierwowzoru. Żadna nie robi tego tak dobrze, jak pierwsza część trylogii BLAIR WITCH PROJECT. Mam nadzieję, że dwie kolejne gry będą równie udane.

Z wielkim żalem obniżam ocenę końcową. Przede wszystkim za duże wady engine'u.

A może to wiedźma maczała w tym paluchy?

Prawidłowe odpowiedzi przysyłajcie na zamieszczonym obok kuponie do 31 GRUDNIA 2000.
Prosimy nie przysyłać odpowiedzi e-mailem.

Nagrody otrzyma co czwarta osoba.

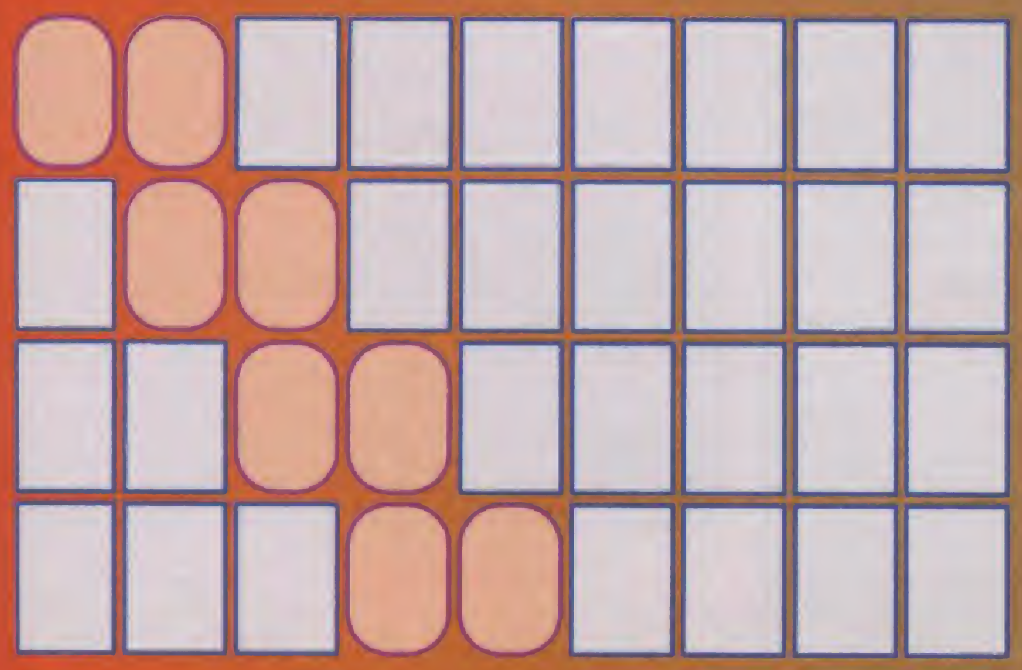
DO WYGRANIA 20 GIER !!!

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Wam nagrody.

Litery z kolorowych pól czytane rzędami utworzą rozwiązanie.
Objaśnienia podano w przypadkowej kolejności.

- *mały ogóreczek w occie*
- *tancerka w balecie*
- *urzędnik kontroli*
- *słuchawka lekarska*

Ester



KUPON krzyżówkowy Reset

Imię
Nazwisko
Adres (ulica, numer domu, kod, miasto)
Telefon, E-mail
Hasło

Podpisz się i postaw daktyla

Jeśli masz mniej niż 16 lat, poproś o podpis rodzica.

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o ochronie danych osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

przykładowy daktyl

krzyżówka

12/00

FIFA 2000

OLI GOLA!

Najlepsza symulacja piłkarska na świecie, FIFA, ma już swoje stałe miejsce w kalendarzu, tak jak Dzień Kobiet czy Wszystkich Świętych. Co roku, jesienią, z regularnością godną lepszej sprawy, na rynek trafiają kolejne, poprawione wersje tej kopanej sagi. FIFA 2001 jest tego żelaznym dowodem.

Zasadnicze pytanie, jakie trzeba sobie zadać zasiadając do nowej wersji, brzmi: czym to się u diabła różni od poprzedniej, że trzeba wykładać kolejną stówę? Zawsze zachodzę w głowę, jak oni to robią, że dokonują raptem kilku korekt, a i tak chce się mieć właśnie tę najnowszą wersję, mimo, iż stara leży na półce. Nie inaczej jest tym razem.

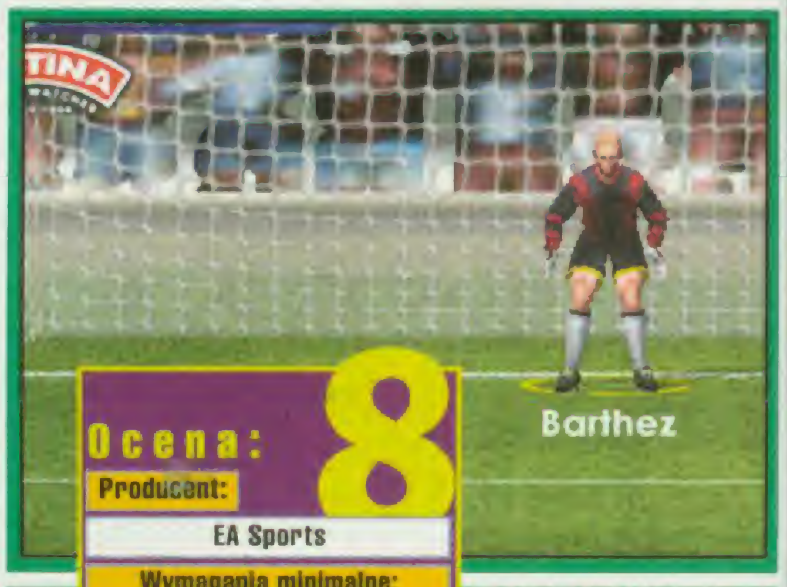
FIFA 2001 jest tylko i wyłącznie ulepszoną wersją poprzedniczki. Zwykły update, tyle, że dość kosztowny. Zmiany dotyczą przede wszystkim (a w zasadzie - niemal wyłącznie) wizualnej strony gry. W samym pomyśle nic się nie zmienia: cały czas gramy w wielu ligach europejskich i światowych (MLS i Korea), dyrygujemy reprezentacjami lub poszczególnymi drużynami ze słabszych lig. Gra ma charakter czysto zręcznościowy, a elementy menedżerskie to jedynie drobiazgi. Można grać mecz towarzyski, brać udział w pucharach bądź lidze, a także konkurować z kolegami przez internet. Dla bardziej napalonych jest jeszcze opcja tworzenia własnych rozgrywek. Aha, jest i trening, którego potrzebują tylko całkowici nowicjusze. Nie zmieniło się bowiem nawet podstawowe sterowanie graczami, nadal bardzo proste, opierające się na umiejętności skoordynowania kilku tylko klawiszy.

Co zatem nowego? Przede wszystkim do przodu idzie grafika i animacja. To, że zmieniają się trochę plansze, jest mało istotne. Ważniejszy jest fakt, że zawodnicy poruszają się wspaniale i ich reakcje naprawdę niewiele odbiegają od rzeczywistych. Dominuje płynność, harmonia, subtelność... Wielkie brawa. Zmieniono także, co oczywiste, składy drużyn. I tak możemy na przykład grać Emmanuelem Olisadebe. Znacie go? To Polak, od paru miesięcy.

W edycji 2001 znajdujemy też inną pracę kamer, ale to nie do końca mnie zadowoliło. Zgadzam się, że ujęcia przy powtórkach są piękne i nie powstydziłby się ich żaden profesjonalny realizator, jednak podczas gry napotkałem niemiłą niespodziankę. Moja dotychczas ulubiona kamera Tele zmieniła ustawienie i teraz pokazuje plac z zupełnie innej perspektywy. Dla mnie - gorszej. Mimo tego szczegółu całość potrafi zachwycić.

Poprawiła się też „inteligencja" komputera. Nie da się już aż tak łatwo go ograć, choć niedociągnięcia nadal istnieją. Więcej możliwości dają obecnie podanie i strzał, których siłę możemy dokładniej kontrolować. Na uwagę zasługuje też możliwość wyłączenia bajdurzenia komentatorów i zastąpienia go odgłosami z murawy. Daje to lepszy efekt, ale do pełnego realizmu (szczególnie w aspekcie lingwistycznym...) jeszcze trochę brakuje.

W sumie jest więc trochę nowego, jednak to tylko facelifting. Żadnej rewolucji nie ma. Po prostu nowsza wersja najlepszej piłkarskiej symulacji na świecie. Tylko tyle i aż tyle.



PITer

NHL 2001

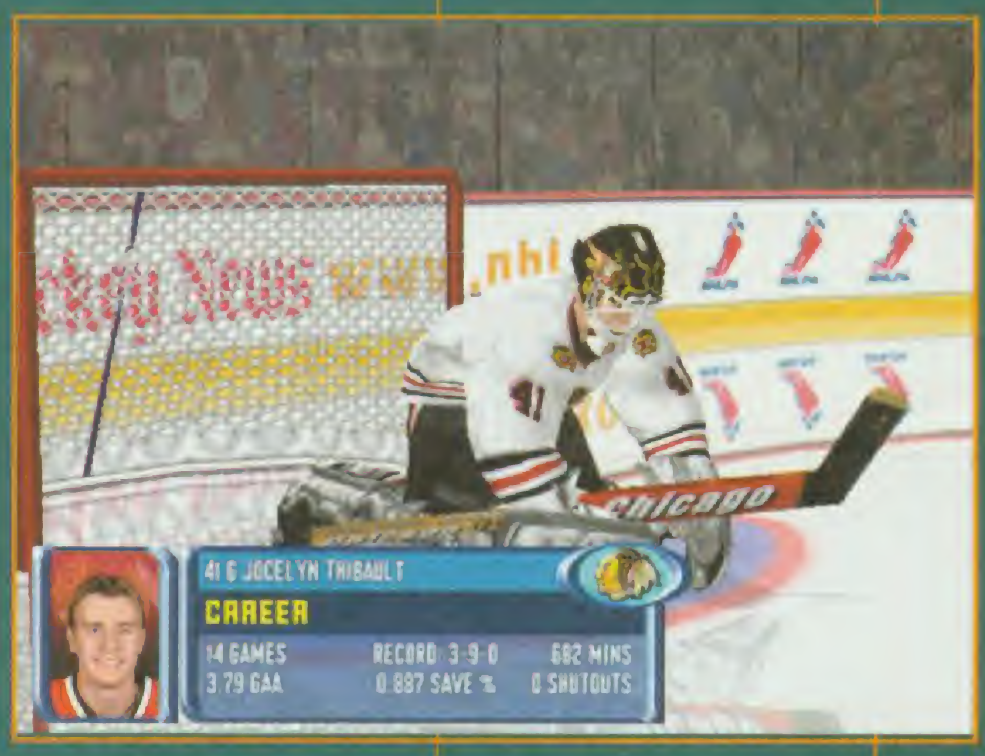
ALL STAR DLA CYBORGÓW

Z całej rodziny gier sportowych, produkowanych przez EA Sports, NHL wyróżniało się zawsze dwiema cechami. Po pierwsze: była to najszybsza gra tego gatunku. Po drugie: ciężko było ją nazwać symulacją, gdyż występowały tam elementy abstrakcyjne. Nowa wersja, oznaczona numerem 2001, także posiada obie te cechy.

Sezon gier sportowych w pełni. Można wybierać i przebierać, szczególnie w symulacjach piłkarskich. Często bywa tak, że ten, kto lubi piłkę nożną, ogląda także hokej, dlatego wypuszczenie NHL 2001 powinno spowodować sporo szumu. Moim zdaniem nie jest to gra wybitna, a nowa wersja (poza paroma efekciarskimi sztuczkami) nie zmienia zasadniczego zarzutu. Chodzi mi o to, że jest to zwykła zręcznościówka, która nie oddaje tego, co zwykle dzieje się na lodowisku. W przypadku FIFY lub NBA analogii do prawdziwych rozgrywek jest więcej i podczas gry rzeczywiście mamy wrażenie uczestnictwa w czymś bez mała realnym. W NHL nie mam takiego odczucia, a to poważny (jeśli nie najpoważniejszy) zarzut. Ciężko bowiem mówić o realiach, gdy istnieje coś takiego jak Big Shot, czyli kosmicznie mocne i celne uderzenie.

Mimo to zabawa sprawia wiele radości, szczególnie młodszym graczom. Jak już wspomniałem - jest piekielnie szybka. Już na średnim poziomie przeciwnicy zasuwają jak mrówki, wywracając naszych zawodników i wybijając im krążek w tempie trudnym do ogarnięcia nawet dla oka, o palcach na klawiaturze nie wspomnę. Trzeba więc niejeden tydzień spędzić przed ekranem, by choć nawiązać równorzędną walkę. Hasło All Star jest zaś dla mnie abstrakcją. NHL raczej nie znudzi się szybko.

Pomoże w tym także wielość opcji. Możliwe jest granie meczu towarzyskiego, sezonu, turnieju, playoff-ów, a także konkurowanie przez sieć. Jak komuś mało - może potrenować karne. Jeżeli liczba drużyn jest niewystarczająca (jest Polska!), można tworzyć własną poprzez import zawodników, ściąganie z draftu, werbowanie niezrzeszonych lub kreowanie całkiem nowych, których możemy nawet wyposażyć w naszą twarz (dzięki możliwości importowania grafiki). Dodajmy do tego bardzo duże pole manewru przy ustawianiu taktyk i poszczególnych zagrań w każdej formacji, a także tradycyjnie dużo możliwości ustawiania wszelkich opcji, od poziomu surowości sędziów, aż po napisy na koszulkach. Wszystko to z pewnością poprawia poziom identyfikacji z drużyną.



Kierowanie graczami jest łatwe, ale tylko pozornie. W praktyce ciężko jest wykorzystać wszystkie klawisze. Irytujące jest jednak to, że mamy tylko jeden zwód i żadnych ciekawych minięć.

Wartość gry podnoszą efekty wizualne. Z tym jest naprawdę nieźle - zawodnicy wykonani są bardzo realistycznie, mają przekonujące twarze (są przy okazji bardzo brzydcy...), poprawną mimikę i płynne ruchy. Publiczność jest piękna i świetnie reaguje. Kamery pracują bez zarzutu, a ich realizacja do złudzenia przypomina robotę telewizyjną. Głupia jest jednak bijatyka między zawodnikami. Choć jest to element, który powinien budzić większe emocje, mnie po prostu znudził. Dozwolone są dwa ciosy - zero techniki, lecz zwykłe nawalanie w klawisze.

Mimo tych kilku wad, grywalność jest niezła. NHL 2001 nie wywołała we mnie co prawda poczucia identyfikacji (w FIFIE dochodził on do tego stopnia, że momentami rzucałem rzeczami w monitor...) i nie wzbudziła większych emocji, ale doceniam walory estetyczne i nieprawdopodobny poziom zręczności, jaki trzeba osiągnąć, by coś w tej grze zwojować.

Ocena: 6-5

Producent: EA Sports

Wymagania minimalne: Pentium 200 MHz, 32MB RAM, 165 MB HDD

+ Grafika na wysokim poziomie

− Brak autentyczności

www.easports.com

Oto kolejne pytania konkursowe.

Blair Witch Project

KONKURS NIEUSTAJĄCY

?Pytania!

1. Jak nazywa się bohater drugiej części BPW?
2. Kim była Robin Weaver?
3. W jakich latach rozgrywa się akcja gry BWP 1/2/3?

!Odpowiedzi?

Prawidłowe odpowiedzi na kartkach pocztowych przysyłajcie na adres redakcji do 31 grudnia 2000.

Nagrody będą wspaniałe.

Pierwszych pięć osób otrzyma Nocturne.
Następna dwudziestka dostanie Blair Witch Project.
Jest o co powalczyć. Uważajcie jednak na wiedźmę i klątwy!

Sponsorem konkursu jest Onet.pl o/OPM Play-it

Tu zrób ciaHu - ciaHu

KUPON KONKURSOWY BWP

Imię

Nazwisko

Adres (ulica, numer domu, kod, miasto)

Telefon, E-mail

Pytanie 1

Pytanie 2

Pytanie 3

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa, oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Święta - o kurde!?

Koszmarny ten "Czas Świąt" !!!
Zawsze gdy się zbliża, wszysko w około dostaje jakiejś paranoi, to na zakupy i prezenty, tudzież sprzątanie i gotowanie.
Kiedy o tym wszyskim pomyślisz, natychmiast włącza Ci się głos wewnętrzny krzyczący - UCIEeeeeKAaaaaaaJ!!!
To na pewno nie wyjdzie Ci na zdrowie, objesz się tylko do rozpuku, a może i bardziej, zostaniesz wycałowany przez głupią Ciocię Halinkę, która zawsze wypytuje Cię o stopnie, a w dodatu Mama powiedziała ...że jak Chrystus się rodził, to komputerów nie było, więc i Ty przez Święta grać nie będziesz... !!!
O ja cie.... Toż to pohybel jakiś, kataklizm ...a precz Zmoro Nieczysta !!!
To nie możliwe, w żadnym wypadku nie może to być prawda, musi być na to rada?!!!
Chwileczkę ....momencik.......AAAAAA !!! jest !!!

Bez dłuższego zwlekania oznajmiamy wszyskim, że wyjściem z problemu JEST:

PRENUMERATA RESETU !!!

- Ale dlaczego???
- Jak to dla czego??? Przecież to Dział Prenumeraty. Tu wszystko podporządkowane jest Prenumeracie. Tu chodzi o zdobycie nowego Prenumeratora !
Dlatego też na tej stronie tekst zawsze zaczyna się jakąś fajną historyjką, a kończy zachęcaniem do...... Prenumeraty Magazynu CyberNiEkulturalnego "RESET".
- Czy teraz już rozumiesz?
- ...
- No pewnie!!! W te pędy lecę wypełniać kupon!!! Może przyślą jeszcze przed Świętami !!!
- ...
- O rany ?... wiesz co ???! Dopiero teraz załapałem !!!
Przecież jak będę miał RESET na święta, to zamknę się w swoim pokoju, poczytam...
- ...i...
NIE BĘDĘ MUSIAŁ GADAĆ Z CIOCIĄ HALINKĄ ! ŁAAAAAA !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Piiii Piiii Piiii Piiii !!! (przerwa na wiadomości specjalne)

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Namów kogoś na prenumeratę:
Nagrody w postaci gry **Faust** otrzymali:
Wolski Łukasz -Kraków
Halat Dominik -Gorzków

Żegnamy reklamy!

Wystarczy wypełnić kupon i zdecydować się na prenumeratę łączoną wraz z Magazynem Internetowym WWW.
Zapewnia ona comiesięczną 100%-ową dostawę do domu Waszego ulubionego magazynu. Dodatkowo, przygotowaliśmy nagrody dla wszystkich, którym roczna prenumerata nie straszna.
Pierwszych piętnastu Prenumeratorów otrzyma wspaniały
PĘCZACZEK z Resetycznym logasem.
Kolejna piętnastka dostanie pokrowce na CD (CUDOWNA POHFA).
Następnych 40 osób otrzyma KOLUSZKI z logsikiem.
Na Wasze kupony czekamy do końca grudnia 2000.

Zachęcamy do prenumeraty łączonej!

- A co to takiego?

...cdn

Data ważności kuponu - 31.12.2000. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane.

Zamawiam prenumeratę*

Reset MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

12/2000

	6 mies.	12 mies.
Reset	14 zł	32 zł
Reset CD	49 zł	89 zł
Reset CD + WWW	90 zł	150 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Data ważności kuponu - 31.12.2000. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane.

Zamawiam prenumeratę*

Reset MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

12/2000

	6 mies.	12 mies.
Reset	14 zł	32 zł
Reset CD	49 zł	89 zł
Reset CD + WWW	90 zł	150 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Data ważności kuponu - 31.12.2000. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane.

Zamawiam prenumeratę*

Reset MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

12/2000

	6 mies.	12 mies.
Reset	14 zł	32 zł
Reset CD	49 zł	89 zł
Reset CD + WWW	90 zł	150 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Data ważności kuponu - 31.12.2000. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane.

Zamawiam prenumeratę*

Reset MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

12/2000

	6 mies.	12 mies.
Reset	14 zł	32 zł
Reset CD	49 zł	89 zł
Reset CD + WWW	90 zł	150 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

prenumerata

Reset

Prenumerata półroczna .....14 zł
Prenumerata roczna .....32 zł

Reset CD

6 wydań: .....49 zł
12 wydań: .....89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer styczniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 15 grudnia, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od lutego. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-09-79.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego, bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset
6,7,11,12/97
8,9,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10/2000

2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD
11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10/2000

7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji nieopłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata
zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata
zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata
zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata
zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego

Obrazkowe zgadywanka 6.

W konkursie udział biorą wszyscy czytelnicy, którzy nadeślą oryginalne kupony z prawidłowymi odpowiedziami na pytanie konkursowe: z jakich gier pochodzą niżej zamieszczone obrazki?

Nagrodę otrzyma co piąta osoba (oczywiście) do wyczerpania przeznaczonej do tego konkursu puli gier tj.:

10 x Diablo II

10 x Majesty

10 x Messiah

Na Wasze kupony czekamy do końca grudnia 2000. Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych ponieważ upoważnia nas ono do wysłania Wam nagrody.

Z JAKICH GIER POCHODZĄ NASTĘPUJĄCE SCREENY?

z d i u ż t

c i ę c i e w . . .

KUPON 12/00

Reset

Imię

Nazwisko

Adres (ulica, numer domu, kod, miasto)

Telefon, E-mail

Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Nagrody w Konkursie Obrazkowym

Lipiec 2000

Demise:

Rafał Wiącek -Katowice
Kazik Giemza -Olsztyn
Jan Giekza -Otwock
Michał Morzy -Gdańsk
Marek Wyszyński -Warszawa
Grzegorz Kaliciak -Sulechów
Grzegorz Stańczuk -Biała Podlaska
Michał Sobociński -Płock
Wojciech Świtaj -Nowa Ruda
Marcin Urbanek -Lipsko

Flojd:

Mirosław Kurzak -Lublin
Krzysztof Gawryś -Kobyłka
Adam Lichwierowicz -Łódź
Wojciech Konieczko -Wojkowice
Walter Okruciński -Toruń
Sławomir Szyndler -Jędrzejów
Estera Szowikowska -Bydgoszcz
Tomasz Sikorski -Grodzisk Mazowiecki
Tomasz Bajerski -Myślibórz
Grzegorz Augustyn -Tarnów

Simon The Sorcerer 2:

Bartosz Lisok -Tychy
Łukasz Chojecki -Sulejówek
Mariusz Poszwa -Szczecin
Łukasz Fabisański -Gryfino
Marek Klupiński -Gdynia
Miłosz Rudnicki -Gryfino
Paweł Pakula -Chełm
Krzysztof Przeorski -Gdańsk
Krzysztof Stanicki -Łuków
Michał Bodych -Wesoła

Sierpień 2000

Baldurs Gate:

Krzysztof Bielecki -Warszawa
Cezary Klimkiewicz -Bodzechów
Adam Stojanowski -Jelcz-Laskowice
Dominik Mularz -Strzyżów
Radosław Rak -Dębica
Michał Kotula -Kraków
Przemek i Maria Czaus -Olsztyn
Daniel Grzywczak -Grodzisk Maz.
Jacek Heller -Złoty Stok
Kuba Paciorek -Rybnik

Kroniki Czarnego Księżyca:

Paweł Woźniewicz -Wołomin
Paweł Sowa -Jaworzno
Radosław Piskorski -Warszawa
Małgorzata Zbyrad -Tarnobrzeg
Przemysław Sielicki -Kleszczele
Wojciech Napieczyński -Pruszcz
Artur Bachan -Warszawa
Marek Grabowski -Poznań
Paweł Grześkowiak -Gorzów Wielkopolski
Mateusz Osipiuk -Jabłoń

Flojd:

Mateusz Królikowski -Radom
Filip Groszyński -Warszawa
Paweł Maranowski -Joniec pow. Płońsk
Bartek Wierzewski -Kraków
Mateusz Głażewski -Nowy Dwór Mazowiecki
Jakub Mikołajczak -Wrocław
Wojciech Adamik -Cykarzew
Paweł Krawczuk -Białystok
Marcin Kobierzycki -Burzenin
Paweł Szpunar -Rzeszów

Wszelkie pretensje:
promocja@reset.com.pl

KOMIX

W POPRZEDNIM ODCINKU:

ROBI SIĘ GORĄCO, SPADAJMY STĄD.

HALO, DESTROYER? ... A, WYSZEDŁ? KIEDY WRÓCI? ...

HONK! HONK!

TELEPHONE

CZY MOGŁABY MU PANI UPRZEJMIE PRZEKAZAĆ, ŻE DZWONILI GÓRSKY I BUTCH, I ŻE MUSZĄ SIĘ PRZENIEŚĆ DO INNEGO KOMIKSU? DZIĘKUJĘ, ...

DEADLINE 48 robert h. adler tobiasz piętkowski

ZNOWU MUSIMY SKORZYSTAĆ Z TEGO WYEKSPLOATOWANEGO W KAMPANII WYBORCZEJ POMYSŁU.

NIE, NIE UCAŁUJĘ ZIEMI.

CZY TO NASZE NOGI?

WDEPNĄŁEŚ W COŚ, GÓRSKY.

REASUMUJĄC: 40 i pół STRONY, 38 RAZY OTARLIŚMY SIĘ O PLAGIAT, 86 WĘŻ Z NAGOŚCIĄ, 44 ALUZJE DO ZAKAZANYCH PRAKTYK SEKSUALNYCH, 21 POZIOMÓW O WULGESTOWANIE...

WGRRR

AU!

TAKI NASZ!!

15 ODWOŁAŃ DO STEREOTYPÓW RASOWYCH I 4 PRZYPADKI DYSKRYMINACJI, ORAZ LICZNE EUFEMIZMY DLA MNIEJ LUB BARDZIEJ NIELEGALNYCH SUBSTANCJI ODURZAJĄCYCH ...

RODZI SIĘ PYTANIE: CZY MY JESTEŚMY W "NOWOJORSKICH GUNIARZACH"?

MAMY KOMPLETNE RODZINY I ZDROWE PROSTATY. WYKLUCZONE.

FRU!

5... 4... 3...

2... 1...

NASA

CHOLERA!

ROZOSTAJE TYLKO JEDNO WYJŚCIE, CHOĆ UNIKALIŚMY TEGO KONSEKWENTNIE: MUSIMY PRZENIEŚĆ SIĘ DO AMERYKAŃSKIEGO KOMIKSU O SUPERBOHATERACH!

MARNE KOMIXY

UNDECLARED

EX-MEN

THE PINK SIDE OF THE FORCE

O'QRNA BOLEK! CO TO ?!?!

W DOBIE POLITYCZNEJ POPRAWNOŚCI OSTATNIĄ LINIĄ OBRONY LUDZKOŚCI MOŻE BYĆ KAŻDY!

BAM

LAA

OCH, NIE! PATRZCIE !!
VIOLETTO, CZY TO.. ?
TAK, HENRIETTO, KOŁA PRAWICOWE PUSTOSZĄ TEN KRAJ!
LILO WANDERS

GRRROMM..!
KLOCKI FLAYDE-BIL
KRRAKK..
CHOKE!

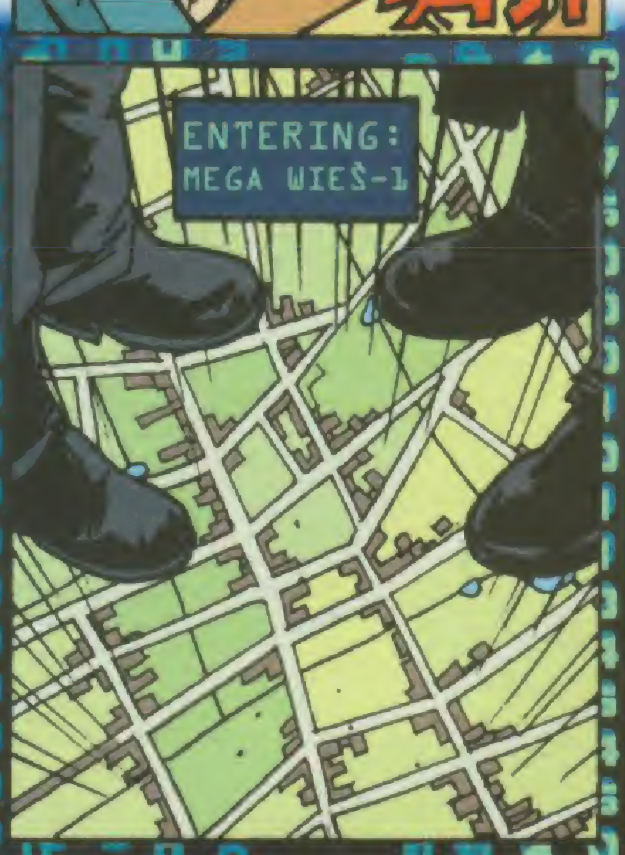
TO MI WYGLĄDA NA ZADANIE DLA EX-MEN!
ROLETTA I MARIETTA DO MNIE!

PORAŻCIE ICH NIEUZASADNIONĄ DUMĄ ZE SWOJEJ INNOŚCI!
ROBI SIĘ!
FOOM!
ZMIG!
MOŻE WEZWIEMY NA POMOC RED LANTERN?
FRU..U..?
VIOLETTO, OTOCZ NAS PRZYJAZNYM KLIMATEM W MEDIACH!

DAMY IM POSMAKOSZĄ POCZUCIA OBCOŚCI WE WŁASNYM CIELE!
BLAST

NIE MOGĘ, STARY! NIE MOGĘ!
SPOKO, BUTCH. ZOSTAWIAMY TĘ GREG POZOROWN I WRACAMY DO KRAJU.
BAR
LALKONIK
BAM

GOTOWA? NO TO JAZDA.
CZEKAJ! PO CO TE GRADOCHRONY?
CICHO, NIE JOWISZ.


ENTERING:
MEGA WIEŚ-1

JEZU! MUSZĘ SKOŃCZYĆ Z BARBITURANAMI!
OI!
KRUNCH!
SNIF?
SPLOSH
NIE CHCĘ CIĘ MARTWIĆ, GÓRSKY, ALE TAM CHYBA SIEDZIAŁ KOGUT.
CENZURA
MAM TO W DUPIE.
KUKURYKU?
TU STRAŻ WIEJSKA! KIM JESTEŚCIE I CO TU ROBICIE?
DETEKTYWI GÓRSKY I BLITCH. W POSZUKIWANIU SENSU KOMIKSU.
ZOSTAŃCIE TAM! ZABIERZEMY WAS NA POSTERUNEK!
STANIECIE TERAZ PRZED OBLICZEM SĘDZIEGO ZGREDA -NAJSTARSZEGO STOPNIEM W MEGAWSI-1!
ONI SĄ Z MIASTA!
ZGRED
RANY KOGUTA! PODOBNO TAM MAJĄ NAWET PAPIER TOALETOWY, A MY MUSIMY UŻYWAĆ STARYCH NUMERÓW "RESETU"!
JESZCZE NIGDY NIE WIDZIAŁEM LATAJĄCEGO WOZU DRABINIASTEGO.
GDZIE, NIEKTÓRZY WIDUJĄ LATAJĄCE TALERZE.
HA! PRZEJRZAŁEM WAS NA WYLOT!
RÖNTGEN
M.O.

NIE LUBIMY TU MIASTOWYCH, ALE MUSICIE NAM POMÓC. MAMY NAJPOWAŻNIEJSZY KRYZYS OD CZASU TEJ FATALNEJ KAMPANII CUKROWEJ W 72-GIM!

KTOŚ BEZWZGLĘDNIE ELIMINUJE STRAŻNIKÓW WIĘZIENNYCH! MOI LUDZIE PADAJĄ JAK MUCHY!

TYLKO DZIŚ ZGINĘLI: SĘDZIA FRED...

CHYBA SIĘ ZACIĄŁ...

KLIK KLIK KLIK

SĘDZIA KALOSZ...

LEGIA KING.

EKS WIDZEW

POLONIA CHU

ŻYLETA BURZ

DAEWOO

le GIA

SĘDZIA KRONN...

NIE UWIERZYCIE, JAK TANIO GO KUPIŁEM...

SĘDZIA DREAD...

STARY, TO OSTATNI KRZYK MODY!

SĘDZIA GORE...

NIE PALIĆ!

I SĘDZIA DYLAN.

UPS!

HEAD

SĘDZIO, MYŚLĘ, ŻE ONI ZGINĘLI PRZEZ WŁASNĄ GŁUPOTĘ!

ACH, TAK?

15 MINUT PÓŹNIEJ

BAM

KUP!

ZŁAPALIŚMY WŁASNĄ GŁUPOTĘ! NA RAZIE WSZYSTKIEGO SIĘ WYPIERA, ALE ZMIĘKNIE, TO TYLKO KWESTIA CZASU.

BUTCH...

ALEŻ SĘDZIO! TO MÓGŁ BYĆ KTOKOLWIEK INNY!

ACH, TAK?

BUTCH, NIE...

SŁAD!

MUSIAŁEŚ, MUSIAŁEŚ SIĘ ODEZWAĆ, CO?

POZDROWIENIA DLA 2000 AD.

CDN

baldur's gate SHADOWS OF AMN

Druga część przygód syna Bhaala lada chwila będzie miała polską premierę (1 grudnia), nadszedł więc czas na podzielenie się kilkoma uwagami nasuwającymi się po długim męczeniu wersji oryginalnej. O ile pierwsza część BG dawała szansę na wydrukowanie skondensowanego walkthrough, « dwójka» jest juz tak rozlegla, że skupimy się wyłącznie na poradach dotyczących mechaniki gry, sposobu kreowania postaci itd.

KOSTECZKI

Początkujący gracze ułatwią sobie życie wybierając wojownika jako prowadzonego przez siebie, głównego bohatera. Mag, szczególnie wysokopoziomowy, jest bardzo potężną postacią, jednak wymaga pewnej wiedzy o zasadach rządzących AD&D i obeznania z samą grą. Czarodzieje mają dodatkowo utrudnione zadanie ze względu na poprawienie niektórych błędów z pierwszej części gry. Nie da się już rzucić kilku czarów, uciec z lokacji i zregenerować zaklęcia podczas odpoczynku. Przeciwnicy wybiegną za nami. Jeśli czujecie się na silach, możecie spróbować przejść grę dwu lub trzyosobową grupą. Konieczne jest wtedy stworzenie bohatera dwu lub wieloklasowego, najlepiej wojownika/maga lub wojownika/złodzieja, albo nawet mieszankę wszystkich trzech.

Pamiętajcie, że można do woli losować statystyki w celu uzyskania jak najkorzystniejszego ich stosunku. Za każdym «rzutem» kostkami rozłożenie limitu siły wojownika oraz sumy dostępnych punktów będzie inne. Można, ale nie trzeba z tego korzystać.

Losowanie maksymalnych HP podczas level-up'a działa tylko na początku, gdyż już po kilku pierwszych awansach wojownik dostaje marne kilka punktów życia i nie da się wyciągnąć ani jednego więcej. Można sobie całkiem ułatwić życie i kazać (opcje gry) losować maxa przy każdym awansie. Nie polecam.

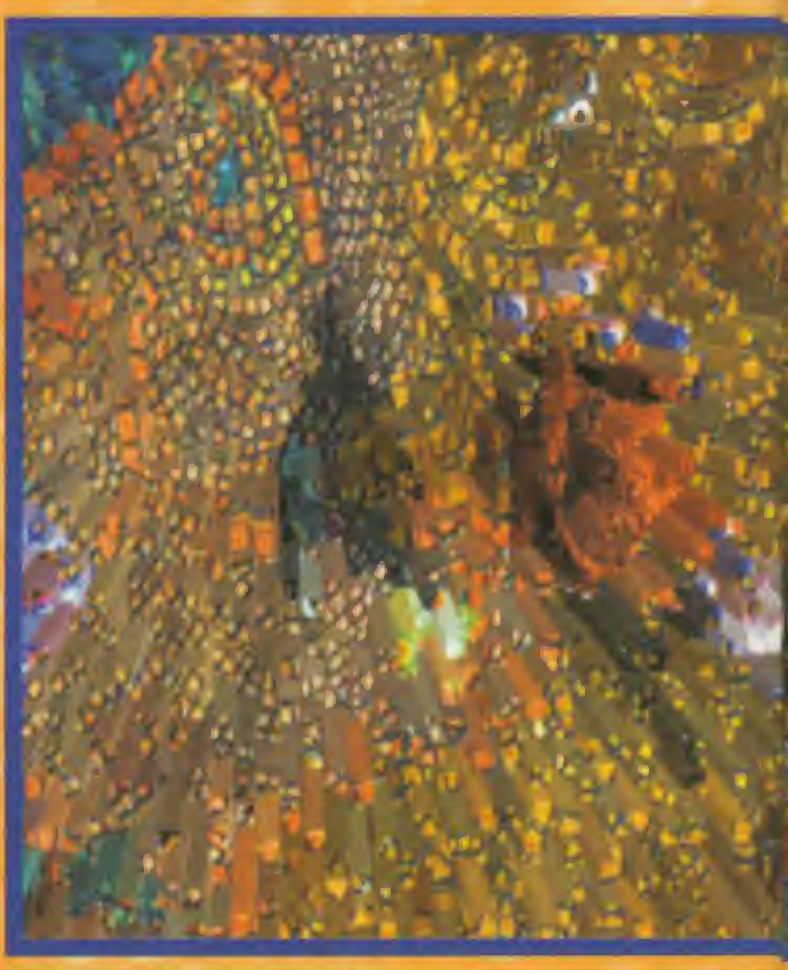
KITUJEMY

Rasy, z których wywodzą się najlepsi wojownicy, są dwie. Znane doskonale krasnoludy dostają bonus +1 do kondycji, dzięki czemu na level zyskują maksimum 15 HP. Ujemny wskaźnik charyzmy nie ma większego znaczenia. Krasnale mają też kilka wrodzonych odporności - trudniej na przykład je zatruć, co bywa zbawienne podczas walk z pająkami.

Trzecia edycja zasad AD&D, częściowo zaimplementowana w BG2, dodała między innymi rasę pół-orka. Istoty te są najsilniejsze i najlepiej zbudowane. Bunusy pozwalają ustalić ich siłę oraz budowę na 19, co tlumaczy się na dość spore bonusy do trafienia (+3), do obrażeń (+7), oraz 500 funtowy plecak.

Wybór pół-orka nie jest jednak oczywisty, gdyz nie może on używać tzw. «kitów», czyli specjalizacji w obrębie swojej profesji. Zawsze będzie tylko zwykłym wojownikiem, nie posiadającym żadnych specjalnych zdolności.

Krasnal może wybrać specjalizację berserkera, z której to umiejętności można korzystać raz dziennie na każde 4 levele doświadczenia. Bonus +2 do trafienia i +2 do obrażeń połączony z dodatkowymi -2 do AC czynią z Berserkera w szale bitewnym śmiercionośną maszynę. Niestety, kiedy gniew mu przejdzie, jest przez kilkadziesiąt sekund «sfatygowany», a wtedy wszystkie bonusy zamieniają się znakami (-2 do trafienia, +2 do AC itd).



Saarth

STALOWY GARNITUR I LASKA

Jeżeli myśleliście, że Pełna Zbroja Płytowa (AC 1) z pierwszej części gry to dobra zbroja, poczekajcie aż znajdziecie co ciekawsze egzemplarze dostępne w BG2. Zasadą, do której warto się w większości przypadków stosować, jest unikanie zbroi magicznych, chyba, że są o wiele lepsze od swoich standardowych odpowiedników. Prosta kalkulacja udowadnia, że lepiej jest założyć zwykłą płytówkę plus pierścień ochrony (-2 do AC), niż płytówkę +1, która uniemożliwia noszenie ochronnej biżuterii. Podczas wizyty w mieście Drow znajdziecie wiele pełnych płytówek +5 (!), które zdecydowanie trzeba przywdziać. W żadnym wypadku nie pozbywajcie się jednak poprzednich pancerzy - sprzęt Drow rozpada się przy pierwszym kontakcie ze światłem słonecznym!

Wojownik, Paladyn, Ranger i Bard mogą specjalizować się w każdym typie broni, jednak tylko pierwszy z nich może osiągać najwyższy, piąty poziom mistrzostwa. Wydaje mi się, że najbezpieczniej jest trenować umiejętności władania dwoma rodzajami mieczy - długimi-jednoręcznymi, oraz wielkimi (bastard swords). Jest ich w grze po prostu dużo i można zacząć nieźle wymiatać już od początku. Wybierając specjalizację w katanach będziecie męczyć się bardzo długo, gdyż magicznych ostrzy tego typu jest w grze tylko kilka.

Warto wrzucić jeden punkt umiejętności w korbacze (flails). Dość szybko uzyskamy broń +3 tego typu (Korbacz Wieków - Flail Of Ages) i nie rozstaniemy się z nią do końca gry. Przyczyna? Golemy. Niektóre odmiany tych stworzeń, na przykład Golemy Gliniane, są niewrażliwe na magię i prawie wszystkie rodzaje broni. Na dodatek potrafią rzucić na siebie czar przyśpieszenia! Są wtedy niezwykle trudnymi przeciwnikami, szczególnie w pierwszych rozdziałach gry. Ubić można je tylko przy użyciu młotów, maczug lub korbaczy i to tylko +3. Brain Golemy są jeszcze twardsze - broń +3 nawet ich nie draśnie. Dopiero przywołanie żywiołów (elementals) daje szansę na ich pokonanie.

Specjalizować można się również w stylach walki. Broń jednoręczna, dwuręczna, broń i tarcza, broń w obu rękach. Osobiście preferuję dual-wielda, gdyż AC mojego bohatera po wejściu w stan berserk wynosi -12, co wystarcza do załatwienia większości przeciwników. Gdy trafi się jakaś szczególnie trudna potyczka, chwytam wielką tarczę i AC spada do -16, co jest już wartością nieprzyzwoicie niską.

RUMBLE!

Walka w BG2 jest zdecydowanie bardziej urozmaicona niż w pierwszej części gry. Po pierwsze, spotkamy o wiele potężniejszych przeciwników, potrafiących atakować na wiele sposobów, po drugie zaś sami dostaniemy możliwość używania wysokopoziomowej, spektakularnej magii.

Tradycyjnie warto zapisywać stan gry przed odkrywaniem każdej podejrzanej lokacji. Zamaskowany złodziej lub ranger powinien obejść teren sprawdzając, czy w pobliżu nie czai się grupka wrogów. Gdy uda się znaleźć taką bandę i pozostać niewykrytym (uwaga na czary widzenia rzucane przez magów!), należy podczołgać się kawałek i poczęstować przeciwników na przykład dwoma ognistymi kulami. Na przedpolu można zostawić pajęczynę (web) albo śmierdzącą chmurę (stinking cloud), która zatrzyma pochód choć części żywych jeszcze przeciwników. Uwięzionych w sieci lub nieprzytomnych od smrodu można łatwo wykończyć prostą magią lub ogniem z luków, kusz lub proc.

Kiedy już dojdzie do zwarcia, trzeba krwawić. Zdecydowana większość walk jest trudna nawet dla doświadczonej i wypielęgnowanej drużyny. Czaru przyśpieszenia (haste) używałem prawie w każdym pojedynku. Kiedy trafią się BARDZO trudne walki (na przykład przeprawa przez zrujnowany most), warto użyć napojów siły i odporności na magię. Tej drugiej nigdy nie będziecie mieli zbyt dużo!

Ciekawym trickiem jest wykorzystanie czaru tworzenia zwierzyńca (monster/animal summonig) i kontrolowanie go bez obecności członków drużyny na polu walki. Pozwala na to czar «oko czarodzieja» - radzę przyjrzeć mu się dobrze.

Pamiętajcie o zapisaniu stanu gry przed używaniem zaklęć przywoływania żywiołów (summon elemental). Stworzenie to przez kilka tur toczyć będzie walkę umysłową z przywołującym je magiem, a jeżeli wygra, zacznie atakować członków drużyny. Mówiąc krótko, macie wtedy spory problem. Lepiej załadować grę i spróbować ponownie.

Warto wspomnieć o kilku rodzajach niezwykle upierdliwych potworów: Beholderach, Gauthach i Mind Flayerach. Pierwsze dwa uwielbiają zasypywać nas czarami «zadaj ciężkie/krytyczne rany». Walka z nimi, szczególnie gdy są w grupie, będzie niezwykle trudna aż do momentu znalezienia opończy lub tarczy odbijania czarów. Mając ją przy sobie wystarczy wejść między wrogów i nie robić nic, czekając aż popełnią zbiorowe samobójstwo. Przedmioty te otrzymacie niestety dopiero w drugiej połowie gry.

Mind Flayery to potworne bestie. Przed walką z nimi KONIECZNIE zapiszcie stan gry. Ich psioniczne podmuchy nie robią wielkiej krzywdy, ale od czasu do czasu udaje im się wbić czułkami w twarz ofiary i wyssać jej mózg. Najbardziej napakowany wymiatacz ginie wtedy natychmiast. Przygotujcie się na częste ładowanie gry podczas wizyty w Underdark.

KOMPANI

Trudno wskazać «najlepsze» postaci NPC, które warto przyłączyć do drużyny. Po pierwsze, jej skład zależy w dużej mierze od upodobań gracza oraz jego doświadczenia. Starzy wyjadacze mogą próbować grać w pojedynkę, ale jeszcze nikomu nie udało się skończyć gry w ten sposób. Ja przeszedłem pierwszy rozdział samotnym wojownikiem, do połowy trzeciego doszedłem parą wojownik - mag, ale już w czwartym miałem pełną, sześcioosobową grupę. Magowie-specjaliści są w BG2 absolutnie nieodzowni.

Bardzo bolesne okazało się pożegnanie z Imoen. Kiedy już ją uratowałem okazało się, że była zdecydowanie najsłabszym ogniwem mojej zgranej paczki. Musieliśmy się rozstać...

Ostatecznie moja grupa składała się z: krasnoluda (wojownika/berserkera), Aerie (mag/kleryk), Horgana (wojownik/berserker), Jana Jansena (mag/złodziej), Valygara (ranger/stalker) i Edwina (conjurer).

Irenicus i jego banda nie byli dla nas przeszkodą...

BLAIR WITCH PROJECT

Bamse

Misja treningowa jest stosunkowo prosta - wystarczy dokładnie wykonywać polecenia przełożonych i oszczędzać naboje. Potem czeka cię tylko odprawa, wybór broni i akcja przeniesie się do Burkittsville.

DZIEŃ 1

Wynajmij pokój - to ten pierwszy z prawej. Kiedy go obejrzysz, wróć do recepcji i z automatu

do coli wyjmij monetę. Udaj się do miejscowej kawiarni oraz redakcji gazety Register, aby zasięgnąć języka, a potem wróć do recepcji hotelu i porozmawiaj z właścicielem. Pora na sen.

Obudzi cię hałas dochodzący z łazienki. Zajrzyj tam z latarką w ręku, a kiedy z muszli wyskoczy widmo, weź broń i ruszaj w pościg. Przyda się wykrywacz obecności widm. Wejdź do ratusza. W gabinecie zastaniesz szeryfa, a właściwie to, co z niego zostało - zombie. W chwili obecnej już wszyscy mieszkańcy Burkittsville wyglądają tak jak on. I wszystkich musisz zastrzelić (w sumie kilkanaście postaci). Kiedy już to zrobisz, ujrzysz sekwencję otwierania drzwi do kościoła. Wejdź tam i przeszukaj go, a kiedy wyjdziesz na ulicę, zobaczysz uciekającą zombie-dziewczynkę. Biegnij za nią do szkoły i tam obejrzyj mrożącą krew w żyłach scenkę.

DZIEŃ 2

Obudzisz się w swoim łóżku. A więc to był tylko sen! Zajrzyj do ratusza, a potem do kawiarni. Gdy tylko szeryf wejdzie, pędź z powrotem na posterunek, żeby pogadać z jego zastępcą. Niestety, Junior wróci i zostaniesz wyrzucona. Udaj się do biblioteki i do redakcji po cenne informacje, a następnie zajrzyj do szkoły, aby poznać panią Ascot. Dostaniesz od niej rysunek wykonany przez Kyle'a Brody'ego. Udaj się do domu Brody'ych (ścieżką za hotelem) i porozmawiaj z jego matką. Gdy będziesz wychodził, podnieś z ziemi list Kyle'a (tuż obok skrzynki pocztowej). Wróć do szkoły, zabierz kawałek kredy i pomaluj nim drzwi szkoły od zewnątrz, a potem pędź do ratusza. Kiedy szeryf wyjdzie, poproś Hobarta o mapę lasu. Wyślij jeszcze telegram z recepcji hotelu i już możesz ruszyć między drzewa. Zabierz więc swoją broń i w drogę (ścieżką za szkołą).

Las jest bardzo dziwnym miejscem. Strasznie trudno się połapać w tych wszystkich ścieżkach, tym bardziej, że często zmieniają one swój kierunek. Narysowanie mapy też graniczy z cudem, ale jeśli ci się uda... Najpierw musisz odszukać domek Parra i miejsce zwane Coffin Rock. Oba leżą tuż obok siebie. Jeśli dotrzesz w ich pobliże (dojdź do jeziora, a potem w lewo i dalej trochę na oślep), pokaże się napis mówiący, że chyba czuć nieopodal zapach spalenizny. Na szczęście nie można opuścić tej okolicy zanim nie zobaczy się obydwu miejsc, więc nie ma problemu. W międzyczasie trafisz na dziwnie ułożone na ziemi patyczki. Kiedy już zobaczysz wszystko, co trzeba, na parę minut zapadnie dziwna ciemność. Nie przejmuj się nawet gdy wykrywacz widm będzie wariował. Za chwilę wszystko wróci do normy. Idź dalej przed siebie, a po pewnym czasie napotkasz sowę. Goń ją aż do chatki Asgaya

- bardzo starego Indianina. Dostaniesz amulet givn-ur. Pora na powrót do miasta. Po drodze napotkasz trochę przeciwników: widmom uciekaj, a do psów i drzewo-szkieletów strzelaj (a potem chwytaj ich świecące głowy, żeby nie zmartwychwstały). Kiedy będziesz już bardzo blisko Burkittsville, zaatakuje cię wielki skorpion. Teoretycznie wystarczy trafić go raz a dobrze,

ale wyczuć odpowiedni moment (kiedy zbiera się do ataku) jest bardzo trudno. Przydatny będzie dynamit.

DZIEŃ 3

Rankiem Hobart przyniesie ci raport w sprawie Parra. Ze starożytnego alfabetu, który masz w swoich notatkach, tylko znaki GIVN i UR nie stanowią dla ciebie tajemnicy. Rysunek Kyle'a powie ci, jak nazywa się kilka następnych. Otwórz ponownie kartkę z alfabetem i wybierz kolejno symbole NEV-UR-GIVN, a następnie przy stoliku ułóż odpowiednią figurkę z patyków. Udaj się na skraj lasu. Po chwili okaże się, że amulet GIVN-UR, który dostałaś od Asgaya, już nie działa (wysechł). Trzeba sprawdzić, czym był nasycony - wróć do pokoju i uruchom laboratorium. Zmieszaj w probówce trzy odczynniki (u mnie były to 1, 5 i 6) i wylej je na metale. Powtarzaj tę czynność dotąd, aż mikstura zareaguje tylko z jednym metalem. Wniosek z eksperymentu: amulet był polany naftą. Jest ona składnikiem rozpuszczalnika, który dostaniesz w sklepie.

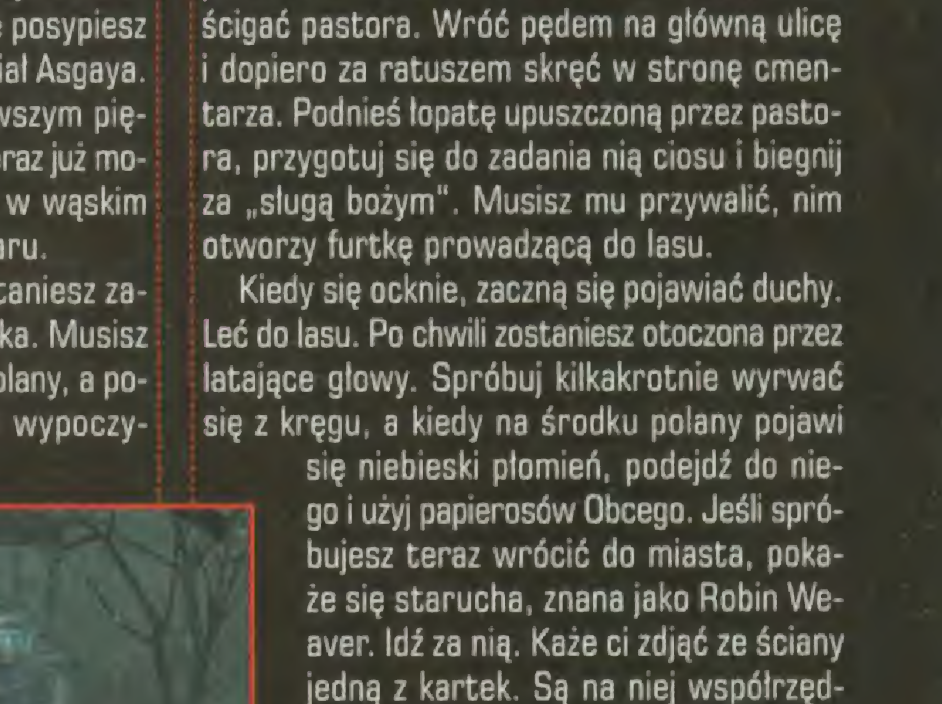
Wyślij telegram, zajrzyj do biblioteki, redakcji i udaj się na plac zabaw koło szkoły. Posłuchaj, o czym mówi Mary Brown (można to było zrobić, idąc rano na skraj lasu), a potem wróć do recepcji hotelu i zapytaj o paczkę. Za chwilę do miasta przyjedzie Justine z resztą twojego ekwipunku. Kiedy będziesz przechodzić obok szkoły, pani Ascot powie ci, że zamordowano sędziego, a podejrzanym jest sklepikarz. Porozmawiaj z gapiami, umocz NEV-UR-GIVN w rozpuszczalniku, zabierz całą broń i skieruj się do lasu.

Odszukaj Asgayę i pokaż mu NEV-UR-GIVN. Po opuszczeniu domku odsłuchaj nagrania rozmowy z Mary Brown (bas-4, tony wysokie-2, częstotliwość-5, kanał-2, do przodu) oraz dziwnych odgłosów leśnych (bas-2, tony wysokie-5, częstotliwość-3, kanał-4, do tyłu).

Teraz idź w okolice domku Parra i obok drewnianej bramki prowadzącej do niego (rozpoczyna wąską ścieżkę) użyj NEV-UR-GIVN. Otworzysz przejście do nowego wymiaru.

W tym wymiarze domek Parra stoi nietknięty - ani śladu ognia, który podłożyli mieszkańcy Burkittsville. Oględziny domu powinny zaowocować znalezieniem apteczki, naboi, czterech kartek z pamiętnika i rysunków ściennych na strychu. W piwnicy spotkasz Kyle'a, który zgubi pewien szkic. Weź go, opuść dom i leć do Coffin Rock. Podnieś rozprutego misia i wróć do wąskiej ścieżki, gdzie powiesiłaś amulet, co spowodowało otwarcie portalu. Zdejmij amulet. Musisz teraz założyć inny, aby wrócić do swojego wymiaru. Z informacji, które już posiadasz, można wywnioskować, że powinien to być amulet TEL-OS-MAH. W notatkach odszukaj symbole, które odpowiadają tym sylabom, i wybierz je ze starożytnego alfabetu. Niestety, amulet nie zadziała, dopóki nie posypiesz go takim pyłem, jaki miał Asgaya. Znajdziesz go na pierwszym piętrze w domku Parra. Teraz już możesz powiesić amulet w wąskim przejściu i wrócić do swego wymiaru.

Po drodze do domku Asgayi zostaniesz zaatakowana przez wielkiego patyczaka. Musisz go zwabić jak najdalej od centrum polany, a potem pobiec do miejsca, w którym wypoczywa, i rozrzucić poukładane tam kamienie. Teraz, kiedy będziesz do niego strzelać, nie będzie już mógł się zregenerować,. Po tym pojedynku spotkasz ducha Jonathana Pyre'a - człowieka, który polował kiedyś na wiedźmę Blair. Pędź porozmawiać z Asgayem, zabierz nieco ekwipunku z jego chaty, a następnie udaj się do Coffin Rock w poszukiwaniu pamiętnika myśliwego. Zanieś go Asgayi i podaj współrzędne wymiaru Krwawiącego Chłopca (choo-nohgk-os). Biegnij do miasta.



Doc : Pastor Ascot.

DZIEŃ 4

Zapytaj nauczycielkę o Mary. Dziewczynkę znajdziesz u księdza. Znajdziesz tam również Kyle'a - biegnij za nim, aby go odczarować (nie pozwól mu dotrzeć do ratusza). Teraz musisz ścigać pastora. Wróć pędem na główną ulicę i dopiero za ratuszem skręć w stronę cmentarza. Podnieś łopatę upuszczoną przez pastora, przygotuj się do zadania nią ciosu i biegnij za „sługą bożym". Musisz mu przywalić, nim otworzy furtkę prowadzącą do lasu.

Kiedy się ocknie, zaczną się pojawiać duchy. Leć do lasu. Po chwili zostaniesz otoczona przez latające głowy. Spróbuj kilkakrotnie wyrwać się z kręgu, a kiedy na środku polany pojawi się niebieski płomień, podejdź do niego i użyj papierosów Obcego. Jeśli spróbujesz teraz wrócić do miasta, pokaże się starucha, znana jako Robin Weaver. Idź za nią. Każe ci zdjąć ze ściany jedną z kartek. Są na niej współrzędne wymiaru, w którym musisz zamknąć Hec-aitomix, głównego sprawcę nieszczęść mieszkańców Burkittsville.

Wróć do miasta, aby spotkać Obcego. Udajcie się razem do lasu. Kiedy Obcy zniknie, biegnij do Asgaya i podaj mu współrzędne otrzymane od Robin Weaver (oth-os-etzeh). Udaj się do wąskiej ścieżki. Postępując zgodnie z instrukcjami Asgaya, zainstaluj najpierw amulet OTH-OS-ETZEH, a następnie CHOO-NOHGK-OS. Teraz skieruj się do Coffin Rock i koniecznie zapisz stan gry na dysku. Zapisz chłopca i pędź ile sił w nogach do wąskiego przejścia, aby wysłać Hec-aitomix tam, skąd przybył...

Cheaty Tryllu zamiast resetu

Heavy Metal: FAKK2

Aaaaaby uaktywnić konsolę, wejdź do menu Video/Audio, następnie Advanced Options, a potem kliknij na przycisku Console.

Podczas gry, w konsoli uaktywnionej klawiszem ~ (tylda), wpisuj:
god - nieśmiertelność
give all - wszystkie bronie
notarget - wrogowie cię nie atakują
noclip - przechodzenie przez ściany
health 100 - maksimum zdrowia
eventlist - pokazuje wszystkie dostępne polecenia

Mapy
Jeśli chcesz przejść do określonego poziomu, w konsoli wpisz «map nazwa_mapy», gdzie nazwa_mapy jest jedną z poniższych pozycji:
Nazwa poziomu - nazwa_mapy
Julie's House - fakkhouse
Julie's training area - training
Eden Homes - homes1
Landers Roost - landersroost
Creeper Pens - creeperpens
Eden Marketplace - homes2good
Town Center - towncenter_good
Eden Underground - under
Eden Underground 2 - over
Eden Shield Generator - shield
Eden Market under siege! - home2evil
Otto's Shop - otto
Towncenter Attacked! - towncenter_evil
Outskirts of Eden - cliff1
Eden Cliffside - cliff2
Mooogly Swamps - swamp1
Deep Mooogly Swamps - swamp2
Swamps confrontation - swamp3
Billy Goats Gruff - gruff
We Cemetery - cemetery
The Wind of Spirit - fog
The water of Purity - water
The Sanctity of Blood - blood
The Bridge of reason - oracleway
Tomb of the WE - oracle

Aktorzy
ujrzeć kilka innych ciekawych poziomów/pozycji wpisuj tak jak powyżej:
«Space» Wprowadzenie - intro
Animacje Gruff'a - gruff_cinema
Animacje końcowe - end
«Zoo» - pokoje z wrogami i ich modele - zoo

Pancerz
armor_armguard - osłona na rękę
armor_kneepad - nakolannik
armor_shoulderpad - naramiennik

Obiekty
Jeśli chcesz stworzyć dowolny przedmiot lub nawet przeciwnika, musisz włączyć konsolę, a następnie wpisać «spawn obiekt.tik». Np. aby otrzymać ampułkę wody, wpisz «spawn item_waterampoule.tik», a pojawi się ona tuż przed postacią Julii. Pamiętaj zawsze o dodawaniu końcówki «.tik»!

Amunicja
ammo_flashbangs - detonatory
ammo_gascan - benzyna do miotacza płomieni
ammo_gasplant - roślinki z gazem (proca)
ammo_gunclip - naboje do pistoletu
ammo_meteor - meteoryt (proca)
ammo_plasma - plazma (kusza)
ammo_rockets - rakiety
ammo_shell - pociski - shotgun
ammo_uziclip - naboje (uzi)
ammo_bolt - piorun (pozostałość z wersji gry, w której można było strzelać z kuszy piorunami)
ammo_rock - kamień (pozostałość z wersji gry, w której można było strzelać z procy kamieniami)

Przedmioty
item_bighealthfruit1 - owoc zdrowia (duży)
item_healthfruit1 - owoc zdrowia
item_healthmush - grzybek zdrowia
item_healthplant - roślina zdrowia
item_healthvial - kapsułka zdrowia
item_bigwaterampoule - ampułka wody (duża)
item_waterampoule - ampułka wody
item_edenwater - woda z Edenu
item_watervial - kapsułka wody
item_cop - eliksir ochrony
item_crystalshard - odłamek kryształu
item_dagger - sztylet
item_detonator - detonator
item_fogjewel - kamień mgły
item_heart - serce
item_orb - kula
item_swordcrystal_blue - błękitny kryształowy miecz
item_swordcrystal_red - czerwony kryształowy miecz
item_tikismall - mały posążek Tiki

Bronie
weapon_axe - topór
weapon_cbow - kusza
weapon_chaingun - karabin maszynowy
weapon_chainsword - chainsword
weapon_elecsword - elektryczny miecz
weapon_firesword - ognisty miecz
weapon_flamethrower - miotacz płomieni
weapon_flamethrowergas - ?
weapon_flashbang - granat ogłuszający
weapon_gun - pistolet
weapon_horn - Czarodziejski Róg
weapon_hornofconjuring - Czarodziejski Róg
weapon_largeshield - duża tarcza
weapon_lightsword - miecz świetlny
weapon_rlauncher - rakietnica
weapon_shotgun - shotgun
weapon_sling - proca
weapon_sling_asteroid - proca z meteorytami
weapon_sling_gas - proca z gazem
weapon_smallshield - mała tarcza
weapon_soul - wysysacz duszy
weapon_soulsucker - wysysacz duszy
weapon_uzi - uzi
weapon_2uzis - uzi
weapon_dualuzi - uzi

BALDUR'S GATE 2

Wyedytuj plik baldurs.ini i znajdź sekcję Program Options. Dopisz do niej linię «Debug Mode=1».
Podczas gry CTRL + TAB uruchomi okno cheatów. Wpiszcie tam «CLUAConsole:EnableCheatKeys()», potwierdź ENTEREm i zamknij okno kombinacją CTRL + SPACE.
Dostępne opcje:
Ctrl + R leczenie wybranej postaci
Ctrl + J teleportacja grupy do wskazanego kursorem punktu
Ctrl + T leczenie całej grupy (wraz ze zdjęciem magii)
Ctrl + Y zabicie wybranej postaci lub potwora
Shift + Ctrl + 6 maksymalne statystyki na ekranie generowania postaci

Wrogowie
claw - Pazur
creeper - Pnącze
gasyerass - Roślinki z Gazem
ghost - Duch
grawlix - Grawlix
harvester - Kosiarz
horde - Horde
lympthorn_f - kobieta Lympthorn
lympthorn_m - mężczyzna Lympthorn
recruiter - Rekrut
seasnake - Wąż Morski
shgliek - Shgliek
shgliek_evil - Zły Shgliek
suckblow - Suckblow
tyler - Tyler
vmama - Vymish Mama

Warlords: Battlecry

Poniższe kody wklepuj podczas gry:
IAMATANK - nieśmiertelność
IAMASEER - pokazuje całą mapę
IAMALOSER - przegrywasz scenariusz
IAMAWINNER - wygrywasz scenariusz
IAMANARCHMAGE - wszystkie czary

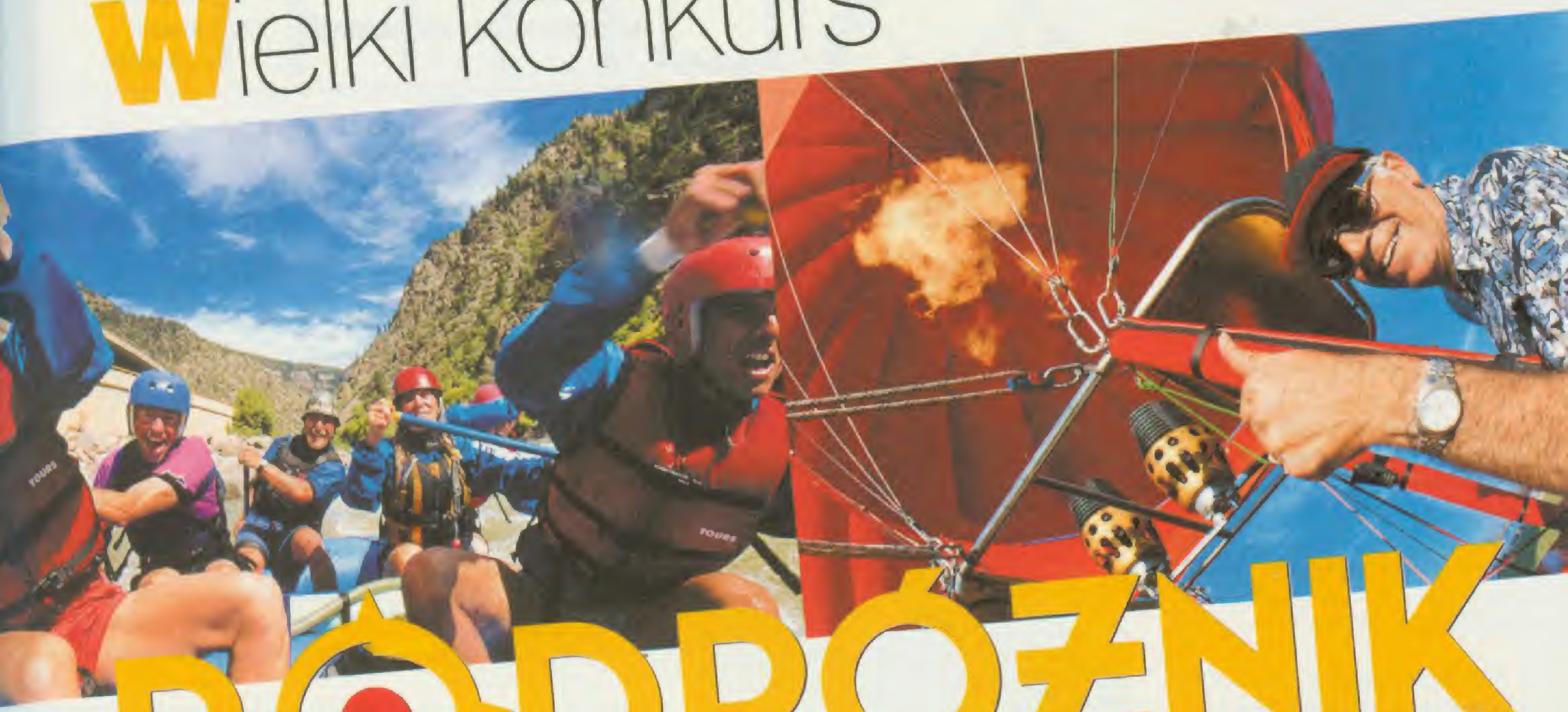
Submarine Titans

Naciśnij Enter, a następnie wprowadź następujące kody:
FOW - pokazuje całą mapę, brak mgły
METAL - +1000 sztuk metalu
GOLD - +1000 sztuk złota
CORIUM - +5000 sztuk corium
EXITON +1000 sztuk złota, +5000 sztuk corium, +10000 sztuk metalu

Crimson Skies

Rozgrywanie dowolnie wybranej misji:
W menu Campaign, kliknij lewym klawiszem myszki na mikrofonie, który znajduje się w lewej części ekranu, a następnie wpisz «idaho». W prawym górnym rogu ekranu pojawi się menu, które umożliwia dostęp do każdej misji.

Wielki konkurs



PODRÓŻNIK roku 2000

Wszyscy podróżujemy dziś więcej niż kiedykolwiek. Podróże stały się sposobem na spędzanie wolnego czasu i na spełnianie marzeń. Od czasów Krzysztofa Kolumba i Marco Polo zmieniły się co prawda środki lokomocji, ale pozostała w nas chęć podróżowania. Odwiedzamy dalekie lądy, możemy dostać się wszędzie. Czy znaczy to, że nie zostało już nic do odkrycia? Z całą pewnością tak nie jest!

Uwaga, odkrywcy, zdobywcy, podróżnicy!

Nie jest ważne, dokąd podróżujecie, ważne, by Wasza wyprawa była niezwykła (może nawet niekonwencjonalna) i pokazywała innym coś więcej niż utarte turystyczne szlaki. Jeżeli macie za sobą podróż, która była wyjątkowym wydarzeniem i niezapomnianą przygodą, zapraszamy do wzięcia udziału w konkursie.
Można startować w trzech kategoriach: **Polska, Europa, Świat**.
Zgłoszenia powinny być udokumentowane krótkim opisem podróży, jej trasy, zdjęciami lub przezroczami. Prosimy też o dołączenie kilku słów o sobie lub o osobach, które zgłaszacie do konkursu.
Dodatkowych informacji na temat konkursu PODRÓŻNIK ROKU 2000 szukajcie w grudniowym numerze Magazynu Turystycznego „Podróże" oraz na jego stronach internetowych **http://www.podroze.pl**.
Na zwycięzców we wszystkich kategoriach czekają niezwykle atrakcyjne nagrody:

- ★ **wycieczki w dowolnie wybrane miejsce świata**
- ★ **otwarte bilety lotnicze na przeloty europejskie**
- ★ **wysokiej klasy sprzęt fotograficzny**
- ★ **liczne nagrody w postaci sprzętu i akcesoriów turystycznych.**

Czytaj:
RZECZPOSPOLITA
piątkowy dodatek „Moje Podróże"

Słuchaj:
Radio ZET
każda niedziela 10°-13°
„ŚWIAT WEDŁUG BLONDYNKI"

Szukaj w:
Wirtualna Polska
www.wp.pl

Sponsor generalny:
IDEA
ciągle nowe pomysły

Sponsorzy:
Nikon
Robimy najlepsze zdjęcia świata
KLM
LogosTour
Biuro Turystyki ZNP
CampuS

Zgłoszenia:
PODRÓŻE
Magazyn Turystyczny „Podróże" ul. Senatorska 13/15, 00-075 Warszawa, tel. 0-22 828 54 12, 826 03 18, 826 32 65, fax 0-22 828 55 99, e-mail: podroznik@podroze.pl

Najpopularniejszą po różnorakich FPP grą multiplayer jest w naszym kraju STARCRAFT. Scena trzyma się zadziwiająco mocno, między innymi dzięki turniejom organizowanym regularnie przez serwis Starcraft Arena. W połowie grudnia odbędzie się duża impreza z pulą nagród 2 tys. zł - po szczegółowe informacje udajcie się pod adres http://ceti.pl/arena.

Impreza ma format eliminacji online, połączonych z finałami rozgrywanymi przez siec z trzech cyberkafejek na raz - Areny, Dune i Skawsoft. Fundatorami nagród są właściciele kawiarni. Czy znajdzie się dla was miejsce wśród pięćdziesięciu finalistów?

Revelation z klanu Abuse został nowym managerem strony Challenge-US, serwisu traktującego o amerykańskiej scenie QUAKE. Razem z bratem (Exodus) i kolegą z klanu (Citizen) aktywnie uczestniczyli w tworzeniu Pro Mode, co miejmy nadzieję odbije się pozytywnie na ilości newsów dotyczących tego MOD-a. Do tej pory był w USA prawie zupełnie ignorowany...

Revelation zajął miejsce Muiy'ego, który otrzymał propozycję pracy nad stworzeniem serwisu traktującego o „cybersporcie". Projekt finansuje sam Steve „sCary" Gibson, można więc spodziewać się czegoś naprawdę dużego.

His name is Emplate. XENO-Emplate.

Roos

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
→ LONDON → WARSAW → NEW YORK → CIUĆKOWO ZDRÓJ →

CYBERIGRZYSKA

Pierwsze doniesienia z „placu boju" przyprawiały słuchaczy o gęsią skórkę. Wkrótce okazało się, że nie było wcale tak strasznie. Koreańczycy

znieśli zakaz opuszczania koszar, prawie codziennie organizowali imprezy towarzyszące, starali się zapewnić maksimum rozrywki graczom wyeliminowanym z turnieju lub oczekującym na kolejne rundy rozgrywek.

Poza interesującym nas turniejem Q3 rozegrano też zawody w AOK, STARCRAFTA, FIFĘ 2000 oraz UT. STARCRAFT cieszył się oczywiście największą popularnością, Koreańczycy mają na jego punkcie niesamowitego hopla. Istnieje tam nawet program emitowany w telewizji publicznej, pokazujący mecze najlepszych zawodników. Każdy z nich ma managera, trenera i stałą pensję. Kilku czołowych graczy przeprowadziło się z USA, aby zrobić karierę. To się nazywa poświęcenie...

Turniej Q3 nie obył się oczywiście bez kontrowersji, w końcu organizatorem była sławna z wpadek BattleTop. Największym zgrzytem był mecz Lakermana z Fatality w półfinale winners bracket. Fatal zdobył kilka szybkch fragów, po czym jeden z adminów wyłączył serwer. Zgodnie z przepisami mecz powinien zostać powtórzony, ale regulaminy poszły tego dnia w odstawkę. Sędzia postanowił dać Fatalowi jeden frag przewagi i zrestartować mecz. Sprawdził się najgorszy ze scenariuszy - Lakerman wygrał jednym fragiem, czyli sumarycznie był remis. Zagrano więc trzeci mecz, który podobnie jak pierwszy wygrał Fatal. Zwycięstwo niby wyraźne, ale wielki niesmak pozostał.

Ostatecznie Fatal1ty zgarnął 25 tysięcy dolarów za pierwsze miejsce, podnosząc swoje zarobki w tym roku do prawie 90 tysięcy dolarów. A Babbages CPL z pulą 100 tys. wciąż przed nami! Wygląda na to, że Fat jako pierwszy pokona barierę stu tysięcy zarobionych w ciągu roku.

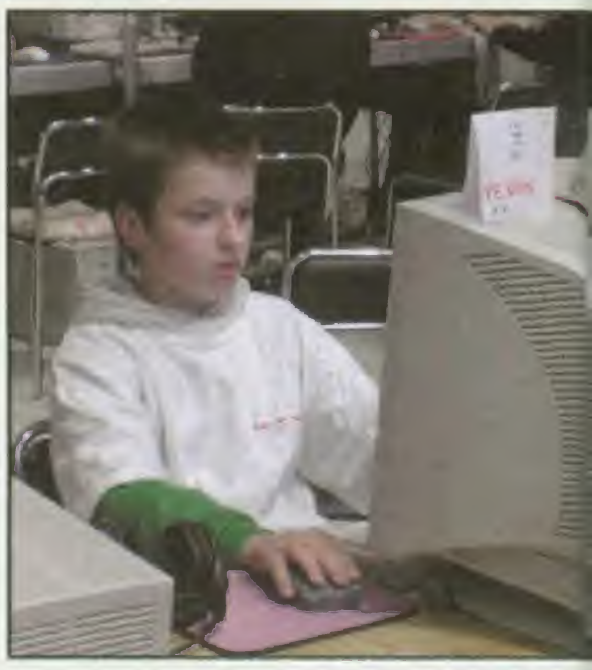
Drugie miejsce ostatecznie zajął Lakerman, przed stremowanym Zero4. Kiedy kurz opadł, okazało się, że praktycznie wszyscy świetnie się bawili i z łezką w oku wspominają koreańskie wakacje. Kiedy druga edycja?

PODBÓJ CZECH

Kolejna edycja czeskiego turnieju Pro Quake skończyła się nieco ponad miesiąc temu. Całkiem niedawno turniej QW i Q3 zdominowała nasza ekipa w składzie Insane, Headhunter i Thrawn, jednak tym razem przyjechał też najlepszy według wielu polski klan Q2 - HCK.

Chłopaki potwierdzili swoją klasę zajmując pierwsze miejsce wśród teamów (4na4), oraz trzy pierwsze miejsca w turnieju 1na1. Zwyciężył Lucas przed Jerrym i Mańkiem. Turniej QW skończył się zwycięstwem naszego ziomka Blitzera z klanu HGC, drugi był Dugo przed Flamerem.

Zawody Q3 również nie zakończyły się zwycięstwem Czecha. Wygrał Death (Węgry), przed Rufusem (Holandia) oraz naszym „złotym chłopcem", VenOmem (zdjęcie obok). Gdyby nie fakt, że turniej Q3 rozgrywano przy użyciu jakiejś



Liga pro mode

Pod koniec października wystartowała strona ligi, która może stać się przełomowym wydarzeniem na niedużej stosunkowo scenie graczy CPM. Pod adresem **http://www.cpmleague.com** znajdziecie wykonaną z rozmachem stronę z informacjami i adresami serwerów. Nic, tylko się zapisywać. Liga zorientowana jest niestety na graczy z Wielkiej Brytanii, ale zmiana tego stanu rzeczy przy odpowiednim zainteresowaniu z waszej strony nie powinna być problemem.

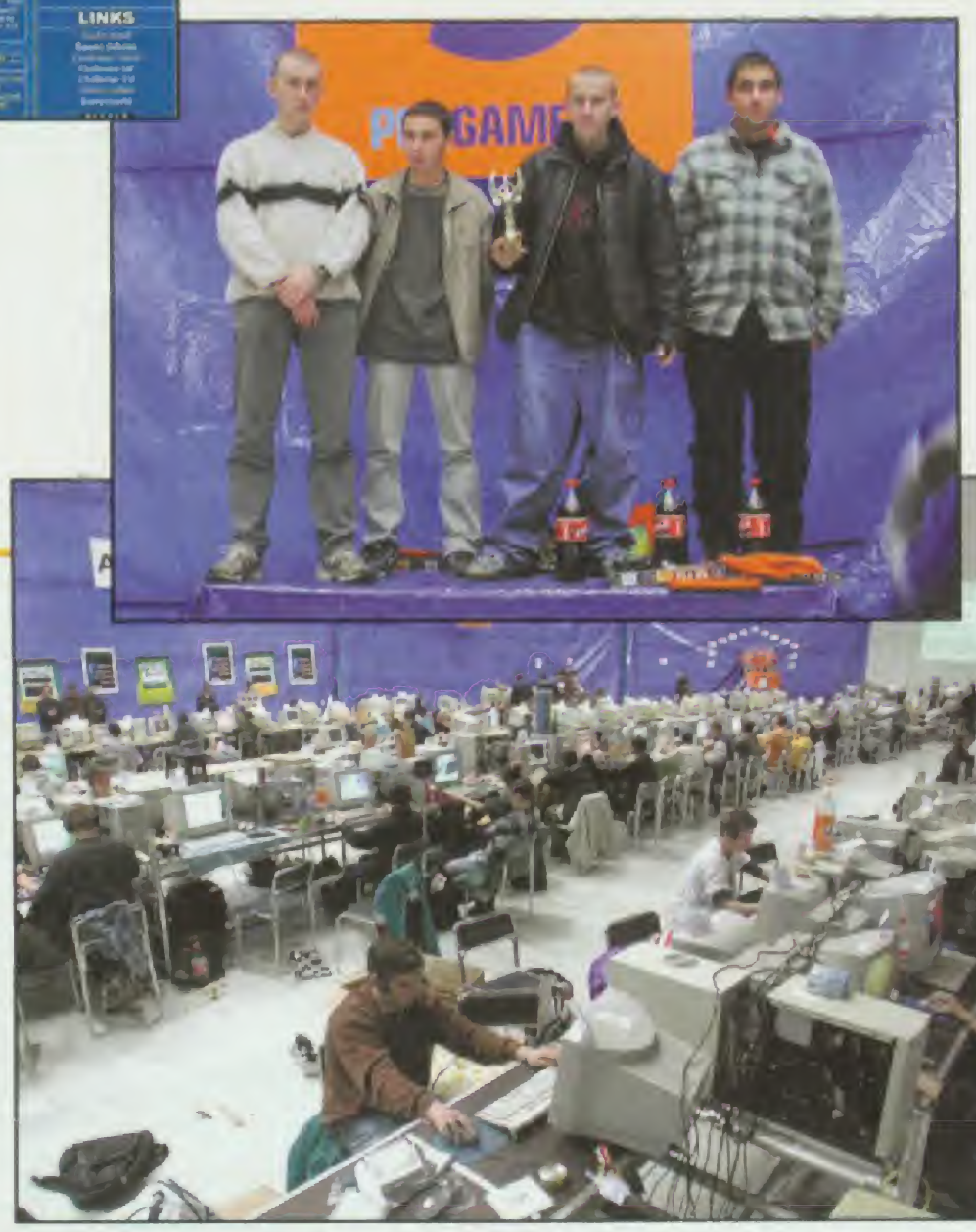
Warto też odwiedzić stronę prowadzoną przez Khaile'a, jednego z programistów współtworzących Pro Mode. Zajrzyjcie pod adres **http://qwfix.quake3world.com/1on1/** aby wziąć udział w drabince bądź standardowej lidze. Kilku Polaków okupuje już czołowe pozycje!

Najtrudniejsze są zawsze początki, potem jest z górki. Zapisywać się!

HUMILIATION!

Tak właśnie nazywa się turniej teamów, organizowany przez członków klanu t5. Pierwsza w Polsce impreza poświęcona teamplayowi w Q3 ma się odbyć w formie eliminacji online i finałów po LAN z udziałem czterech lub ośmiu najlepszych drużyn. Regulamin rozgrywek wzbudził nieco kontrowersji, wystarczy zajrzeć na nasze forum, aby poczytać wciąż rozwijającą się dyskusję.

Przedsięwzięcie to spore, organizatorom życzymy wytrwałości. Szczegóły pod adresem http://www.format.net.pl/hum/



dziwnej, powolnej wersji Q3, VenOm z pewnością bezlitośnie rozniósłby konkurencję.

Triumfatorzy zostali szczodrze obdarowani przez sponsorów, a wśród nagród były też litrowe butelki napojów firmy Coca Cola. Hmm...

Dziwi nieco fakt, że w kraju kilkakrotnie mniejszym od naszego udaje się cyklicznie organizować imprezę zbierającą pod jednym dachem graczy wszystkich trzech odmian QUAKE. Czyżbyśmy byli gorsi?

Kawiarnia internetowa Cyberland, wspomagana dobrą radą naszego znajomka Krogotha, organizuje turniej Q3 CPM mający być wstępem do ogólnokrajowej ligi gier online. Co z tego wyjdzie, zobaczymy, na razie można się zarejestrować i uzyskać kilka podstawowych informacji o imprezie pod adresem http://www.cyberland.com.pl/

Wielkimi krokami zbliża się drugi „stutysięczny" turniej CPL. „Babbages CPL" ruszy 14 grudnia, a lista obecności zawiera absolutnie wszystkie sławy sceny amerykańskiej i większość liczących się gości ze świata. Fatal1ty zamierza przejść do historii i przekroczyć sumę 100 tysięcy dolarów zarobionych grą w przeciągu jednego roku. Nasze źródła twierdzą, że cel zostanie osiągnięty.

Ptaki ćwierkają, że powstaje w Polsce rozbudowana strona traktująca o wydarzeniach kwakowego światka. Czy będzie ją można nazwać polskim XSR, okaże się już wkrótce. Podobnych projektów było już wiele, prawie wszystkie kończyły marnie. Tym razem trzymamy kciuki!

Po najświeższe wieści zajrzyjcie na nasze forum: http://qw.reset.com.pl/forum/

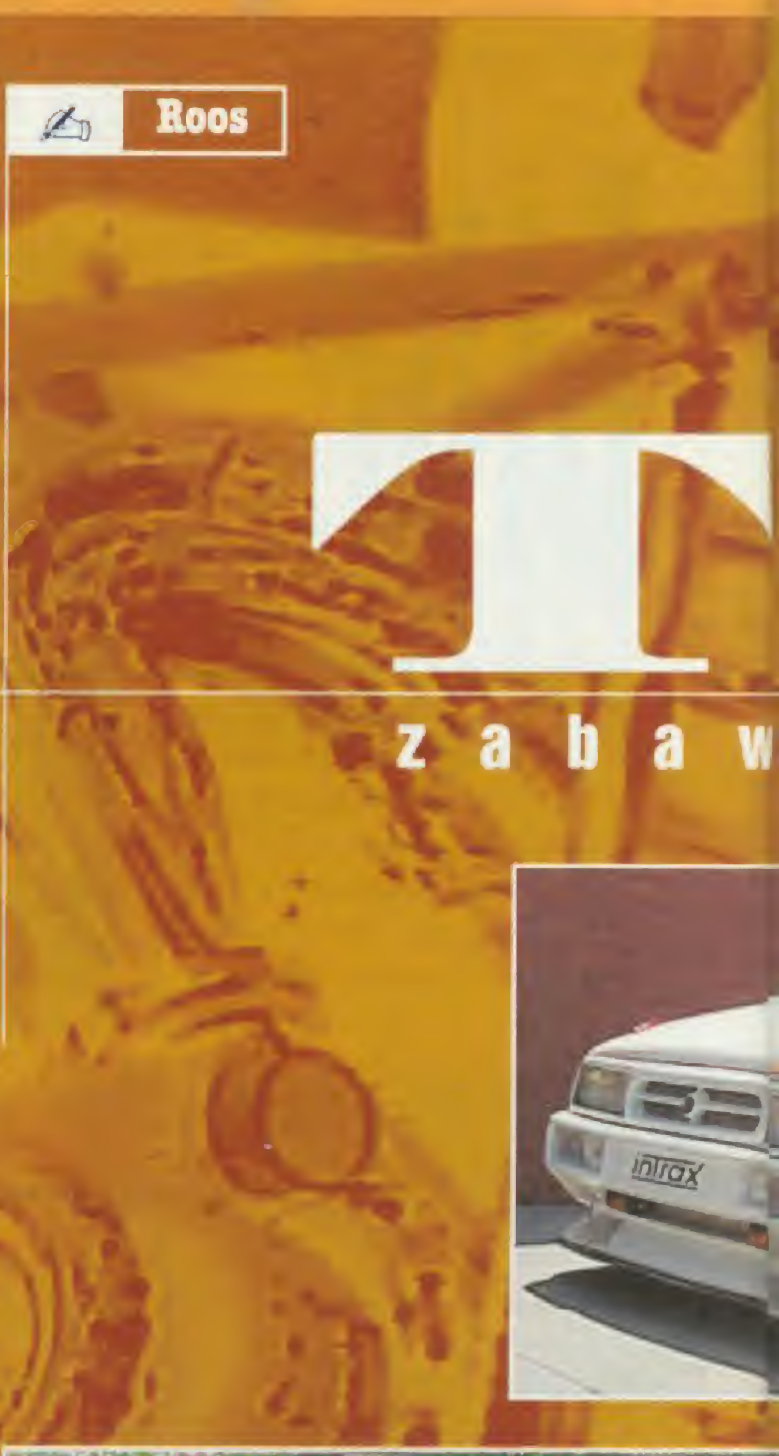
Europejska dywizja CPL ogłosiła wymagania wiekowe dotyczące uczestników CPL Open w Kolonii. Otóż nie będzie tam mógł wejść żaden niepełnoletni osobnik. Minimum 18 lat! Panowie, czas przenieść się do Polski!

Zajrzyjcie koniecznie pod adres http://challenge-tv.com/players/quake/, znajdziecie tam olbrzymią kopalnię informacji o najlepszych graczach z całego świata. Można nawet podejrzeć ich zarobki! Rewelacyjnie napisane skrypty obsługujące bazę danych powodują, że znalezienie informacji jest dziecinnie łatwe. Koncepcja znana od czasów Slipgate Central świetnie wypełnia lukę pozostawioną przez duże serwisy w stylu XSR.

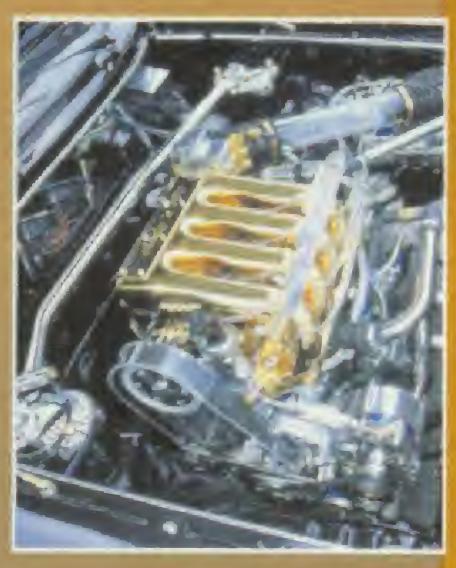
Kolejny odcinek sagi pod tytułem „Turnieje, na które warto jechać". Dzisiaj prezentujemy Cyberolimpiadę w Seulu.

Roos

Co roku producenci aut sprzedają miliony samochodów. Są wśród nich dzieła sztuki wyróżniające się stylistyką, osiągami i prestiżem. Przytłaczającą większość stanowi jednak masowa produkcja, wypluwana przez fabryki w setkach tysięcy identycznych egzemplarzy rocznie. Wielu kierowcom nie przeszkadza spotykanie na każdym skrzyżowaniu bliźniaczych pojazdów, różniących się co najwyżej kolorem i wersją wyposażenia. Są jednak i tacy, którzy sporym nakładem finansowym i ciężką pracą w garażu starają się nadać swoim pupilom cechy indywidualne. Świadomość posiadania czegoś niespotykanego, jedynego w swoim rodzaju daje im głęboką satysfakcję.



Przeróbki aut seryjnych dzielą się na tuning optyczny i mechaniczny. Pierwszy rodzaj modyfikacji obejmuje zmianę wyglądu auta w celu upiększenia nadwozia lub wnętrza. Z kolei tuning mechaniczny to przede wszystkim zmiany w jednostce napędowej i zawieszeniu. Zmiana oprogramowania sterującego pracą silnika z czasem przekształciła się we własną gałąź - tuning elektroniczny.



Poprawa osiągów auta to zajęcie dla tych, którzy nie przywiązują wagi do wyglądu samochodu lub posiadają auto "fabrycznie piękne". O ile ciężko upiększyć samochody firm Aston Martin, Ferrari czy Porsche, to zwiększenie mocy ich silników jest zawsze możliwe.

SPRĘŻAJMY SIĘ

Zdecydowanie najdroższą modyfikacją silnika jest zamontowanie sprężarki. Jest wiele rodzajów tego typu urządzeń, jednak powszechnie używa się tylko dwóch: turbosprężarek napędzanych gazami powstałymi po spaleniu mieszanki paliwowej oraz tzw. superchargerów czerpiących napęd z wału.

Przybliżmy zasadę ich działania. Silnik benzynowy spala paliwo wymieszane z powietrzem w stałym, stechiometrycznym stosunku. Zadaniem sprężarki jest kompresja tłoczonego do cylindrów powietrza, co niesie ze sobą konieczność wtryśnięcia większej ilości paliwa. W efekcie silnik pali więcej, ale jest zdecydowanie mocniejszy. Montaż turbiny potrafi zwiększyć moc silnika nawet o 100% przy bardzo nieznacznym zmniejszeniu jego trwałości. Koszt takiego zabiegu zaczyna się od 10 tys. zł w przypadku litrowego silnika cinquecento, a mocno przekracza 50 tys. zł w rozwiązaniach bi-turbo (dwie sprężarki) z chłodnicami powietrza (intercoolery).

Bugatti 110S wyposażony jest w aż cztery turbosprężarki i dysponuje mocą około 600 KM. Od szczytu możliwości turbodoładowania dzieli go jednak bardzo długa droga. Bolidy Formuły 1 w drugiej połowie lat osiemdziesiątych mogły mieć silniki turbo o pojemności nie więcej niż półtora litra (bez doładowania - 3,5 litra). Nowoczesne, wolno ssące auta drogowe rozwijają z tej pojemności moc w granicach 100 KM. Williamsy V6 turbo podczas krótkich okresów sesji kwalifikacyjnej dysponowały mocą ... 1250 KM! Ciśnienie doładowania zmniejszano na czas wyścigu, w przeciwnym razie silnik po prostu wybuchał.

PAN WIERTACZEK

Bardzo radykalną metodą zwiększenia mocy samochodu jest rozwiercenie silnika. Używając niezwykle precyzyjnych maszyn, powiększa się pojemność cylindrów, co przeważnie niesie ze sobą konieczność gruntownej modyfikacji tłoków oraz głowicy. Silnik o większej pojemności ma prawie zawsze większy moment obrotowy. Wartość tego właśnie parametru odpowiada za zdolność auta do przyspieszania.

Jeżeli na prostej drodze staną dwa identyczne auta, z których jedno wyposażone będzie w dwulitrowy silnik o mocy 150 KM, drugie zaś w trzylitrowy o identycznej mocy, wygra zawsze trzylitrowiec, ze względu na wyższą wartość momentu obrotowego. Wspomniana wcześniej sprężarka podnosi moment silnika mniej więcej do wartości o 50% większej, niedoładowanej jednostki.

WARIATKOWO

Możliwych do zaaplikowania, mniejszych modyfikacji jest mnóstwo. Niezwykle popularna jest wymiana chipa sterującego pracą elektroniki silnika. Zmienia się mapę wtrysku, stosunek mieszanki paliwowej, zakres obrotów, zdejmuje ograniczenie prędkości itd. Rozwiązanie to jest nadzwyczaj wydajne w silnikach doładowanych (w tym diesle). Kosztująca około 3 tys. zł wymiana procesora pozwala osiągnąć wzrost mocy i momentu nawet powyżej 30%!

umin

a dla indywidualistów

Amatorzy sportowej jazdy często zmieniają fabryczne wałki rozrządu, odpowiadające za czas otwarcia i zamknięcia zaworów. Montując sportowy wałek, osiągamy kilka koni zysku na wysokich obrotach, kosztem popsucia charakterystyki niskich obrotów.

Z braku miejsca nie wspomnę w szczegółach o modyfikacjach głowicy (planowanie), zaworów, kolektora wydechowego (polerowanie kanałów), dolotu (filtry stożkowe) oraz wielu innych ważnych, aczkolwiek mocno skomplikowanych tematach. Zajrzyjcie na strony jednego z polskich tunerów (adresy na końcu artykułu) po więcej informacji.

ZAWIASY

Posiadacze mocnych aut z dwulitrowymi i większymi silnikami czują się często królami szos, przejawiając niezdrową chęć do ścigania się z każdym napotkanym seicento czy golfem 1.4. Ich zdziwienie bywa przeogromne, kiedy na pierwszym zakręcie, mały, cherlawy pojazd znika im z pola widzenia. Wszystko dzięki modyfikacjom zawieszenia, pozwalającym pokonywać zakręty z dużo większymi niż w autach fabrycznych prędkościami.

Nowoczesne samochody zawieszone są nad asfaltem na sprężynach, oplatających tłumiące ich drgania amortyzatory. Wielu kierowców montuje w swoich pojazdach krótsze i/lub twardsze sprężyny oraz dostosowane do nich amortyzatory. Samochód jest wtedy mniej komfortowy, ale nie pochyla się w zakrętach, mniej zarzuca tyłem - po prostu pewniej się prowadzi.

Cena takiej modyfikacji wynosi od 500 zł wzwyż za komplet markowych sprężyn (kwota zależy od marki auta) i od 1500 zł za komplet amortyzatorów znanej firmy (Sachs, Bilstein, Koni). Najbardziej zaawansowane zawieszenia dają możliwość regulacji wysokości i twardości przez dokręcenie lub poluzowanie specjalnych śrub

TYTUŁEM WYJAŚNIENIA

Kompromis między komfortem jazdy a sportową charakterystyką oferują tzw. "sprężyny progresywne". Przy niewielkich obciążeniach są miękkie, ale twardnieją nagle podczas szybkiego pokonywania zakrętów. Ma je w ofercie każdy większy producent tego sprzętu.

Należy pamiętać, że jazda po polskich drogach na twardych sprężynach prowadzi czasem do bólu zębów i wypadania plomb. Mniej tłumione wstrząsy mają też negatywny wpływ na karoserię, która narażona jest na większe siły skręcające. Od jazdy po wybojach często zaczynają też "grać" plastiki w kokpicie.

Dodatkami polepszającymi trzymanie się asfaltu są tuleje dystansowe (ok. 100 zł sztuka), powiększające rozstaw kół, oraz tzw. "rozpórki" spinające końce kolumn amortyzatorów (neutralizują siły skręcające karoserię).

KARMAZYNOWY WPŁYW

Wpływ zawieszenia na prędkość w zakrętach dobrze obrazuje test przeprowadzony w 1997 roku przez firmy McLaren i Mercedes. Zakręt Copse na torze Silverstone fabryczny model A160 (102 KM) przejechał z prędkością 99 km/h, usportowiony E50 (347 KM) osiągnął 160 km/h, a bolid F1 McLarena pojechał na tym odcinku ... 288 km/h. Jest różnica, prawda?

Za miesiąc druga część artykułu, traktująca o poprawianiu wyglądu auta. Temat-rzeka.

Polscy tunerzy w Internecie:

http://www.grabowski.com.pl/
http://www.chojnacki.tuning.pl/
http://www.godula.cc.pl/
http://www.vtech.pl/
http://www.biernacki.tuning.pl/
http://www.tuning.pl

Najbardziej znienawidzonym i jednocześnie szanowanym przez brytyjskich żołnierzy dowódcą był legendarny generał i późniejszy feldmarszałek III Rzeszy Erwin Rommel, twórca sukcesów niemieckich w północnej Afryce. Wraz ze swoim nielicznym, w porównaniu z brytyjskimi siłami, Afrika Korps szachował i dziesiątkował wojska alianckie, doprowadzając do pasji samego Churchilla. Podczas działań wojennych doszło nawet do tego, że premier Wielkiej Brytanii osobiście prosił pewnego niemieckiego szpiega o współpracę przeciw „Lisowi Pustyni" (tak nazwali Rommla żołnierze obu walczących stron).

Zabić Rommla

czyli ostatnie zwycięstwo Anglików

Dowódca angielskich komandosów, podpułkownik Geoffrey Keynes nie zauważył niemieckiego żołnierza, którzy schronił się w sieni domu przed deszczem. Kiedy go wreszcie dostrzegł, było już za późno. Przez głowę pułkownika przebiegła jedna myśl: czy zdołamy zabić Rommla?

Trycki

Historia walk w północnej Afryce to zadziwiająca karta II wojny światowej. Podczas działań na pustyni doszło do bodaj największej konfrontacji szpiegów i komandosów obu stron konfliktu. Zarówno pojedynczy ludzie, jak i grupy agentów w cichych akcjach decydowali o losie setek tysięcy żołnierzy oraz układzie sił w basenie Morza Śródziemnego. Jedną z takich operacji była fascynująca próba zamachu na Rommla i akcja Crusader.

POGOŃ ZA „LISEM PUSTYNI"

Historia zamachu na feldmarszałka Rommla zaczęła się na pokładzie angielskiego samolotu Wellington, który niepostrzeżenie przecinał ciemny nieboskłon nad Morzem Śródziemnym, kierując się w stronę arabskiej osady Cyreny. Jedynym pasażerem bombowca był niejaki John Haselden, absolwent arabistyki w Aberdeen, szkolony przez pięć miesięcy w specjalnej jednostce spadochroniarzy na wyspach Wielkiej Brytanii. Tuż po wylądowaniu na piaskach pustyni Haselden zakopał spadochron, odnalazł zasobnik z żywnością, mapami, arabskim ubraniem i puszką z kremem. Rozebrał się do naga, natarł kremem ciało, aby po paru godzinach zyskało ciemnobrązową barwę, przebrał się i ruszył w kierunku najbliższego szlaku karawan. Na plecach niósł tobołek z bronią i radiostacją.

Do miejscowości Bada Littoria dotarł po kilku godzinach podróży. Nie był tutaj nigdy, chociaż przed wojną zwiedził spory kawałek Bliskiego Wschodu i opanował świetnie najbardziej popularne arabskie narzecze sesussi. Mimo to znakomicie znał rozkład osady. Jeszcze przed wyruszeniem w tę niebezpieczną podróż ślęczał godzinami nad zdjęciami wioski, starając się zapamiętać położenie domów. W szczególności jednego – jednopiętrowego budynku w środku osady, czyli kwatery generała (jeszcze wtedy nie był feldmarszałkiem) Erwina Rommla.

PLAN ZAMACHU

Haselden dotarł wąską uliczką do niewielkiego placyku w mieście. Usiadł pod palmą i wyjął z tobołka kawałek chleba. Krusząc go, powoli zaczął jeść. Mimo że przypominał zmęczonego wędrowca, czujnie śledził ruch przy bramie najbardziej strzeżonego domu w arabskim mieście. Przed kutymi wrotami, za workami z piasku stało czterech wartowników, a trzech płasko leżało na dachu, gdzie mieściły się najprawdopodobniej działa maszynowe bądź działka przeciwlotnicze. Za załomem muru kolejni wartownicy pełnili straż. Liczba żołnierzy, którzy kryli się przed oczami niepowołanych we wnętrzu budynku, nie była znana.

Gdy Anglik zlustrował już kwaterę Rommla, zabrał swoje rzeczy i przeniósł się na drugą stro-

nę placu. Tam wśród licznie rozłożonych straganów usiadł raz jeszcze i uważnie rozejrzał się wokół. Po kilku chwilach podniósł się i ruszył ku wschodniej stronie miasta. Miał odnaleźć tam handlarza i zażądać od niego zwrotu pieniędzy za dwie kozy, które padły zaledwie dwa dni po zakupie. Handlarz był agentem Anglików i przez podanie umówionego hasła miał zasygnalizować Haseldenowi, czy ten może znaleźć bezpieczne schronienie. Po krótkiej wymianie zdań agent wiedział, że wszystko jest w najlepszym porządku. Radiostację ukrył na strychu u rozmówcy.

Kolejny dzień spędził na straganie, gdzie zachwalał towary kupującym, przy okazji lustrując generalski dom. Parę dni później informacje zaczęły tworzyć logiczny plan. Agent zapamiętał godziny zmiany wart w kwaterze, liczbę i rozmieszczenie wartowników oraz czas powrotu Rommla do kwatery. Punktualnie o godz. 22 generał zamykał za sobą drzwi. Do rana nie opuszczał budynku.

AKCJA CRUSADER

Po dwóch tygodniach obserwacji obiektu, Haselden przesłał pierwszy raport szefowi wywiadu wojskowego w Kairze – generałowi Francisowi de Guingandowi. Streścił w nim przebieg misji oraz podał informację, że kwatera głównodowodzącego Afrika Korps jest silnie strzeżona, z wyjątkiem północnej strony obrośniętej żywopłotem. W listopadzie 1941 r. generał de Guingand oraz szef operacji specjalnych, pułkownik Laycock rozpoczęli przygotowania do ataku na kwaterę Rommla.

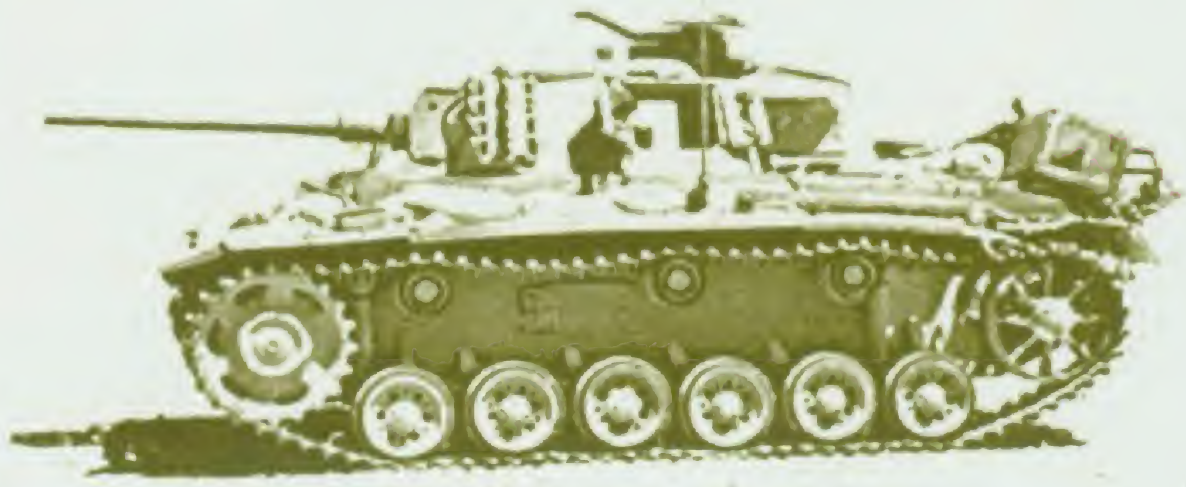
Po konsultacjach z dowódcą wojsk brytyjskich na Bliskim Wschodzie, marszałkiem Claudem Auchinleckiem wyznaczono datę ataku na 17, najpóźniej 18 listopada 1941 r. Tuż po tej akcji Anglicy mieli uderzyć na połączone siły niemiecko-włoskie, a kryptonim tej akcji brzmiał: Crusader. Śmierć Rommla miała pogrążyć w chaosie dowództwo połączonych sił państw Osi. Laycock proponował, aby komandosi uderzyli w kilku punktach i prócz zgładzenia niemieckiego generała zabili także szefów włoskiego wywiadu, zniszczyli dowództwo wojsk włoskich na Cyrenajce oraz zdobyli księgę niemieckich szyfrów.

17 listopada w okolicy Beda Littoria wynurzyły się dwie angielskie łodzie podwodne. Na brzegu stał już Haselden, który machając latarką, dawał znak Anglikom, że mogą bezpiecznie wylądować. Do brzegu dobiło w pontonach sześciu oficerów i pięćdziesięciu trzech komandosów. Po paru minutach rozdzielili się na kilka grup. W strugach deszczu trójka żołnierzy pod dowództwem pułkownika Geoffreya Keynesa wyruszyła wraz z Haseldenem pod kwaterę generała Rommla. Kiedy dotarli na miejsce, przeskoczyli żywopłot i po kilku minutach dotarli do tylnych drzwi. Pułkownik otworzył je i zobaczył niemieckiego wartownika, który schronił się w sieni przed deszczem. Komandos próbował zabić Niemca strzałem z thompsona, ale wartownik chwycił za lufę broni i wykręcił ją do góry. Jeden z towarzyszy Keynesa widząc szamotaninę, zastrzelił Niemca.

Huk zaalarmował żołnierzy przebywających w kwaterze Rommla. Nie tracąc czasu, komandosi wtargnęli do pomieszczenia pod schodami w sieni. Niemcy byli zaskoczeni nagłym pojawieniem się Anglików, ale mimo to jeden z nich zdołał załadować karabin i trafić pułkownika w serce. Brytyjczycy wyciągnęli go z pokoju i wrzucili do środka granat, jednak posiłki niemieckie, które zewsząd nadciągały, uniemożliwiły im ewakuację. Po paru minutach beznadziejnej akcji wszyscy zginęli.

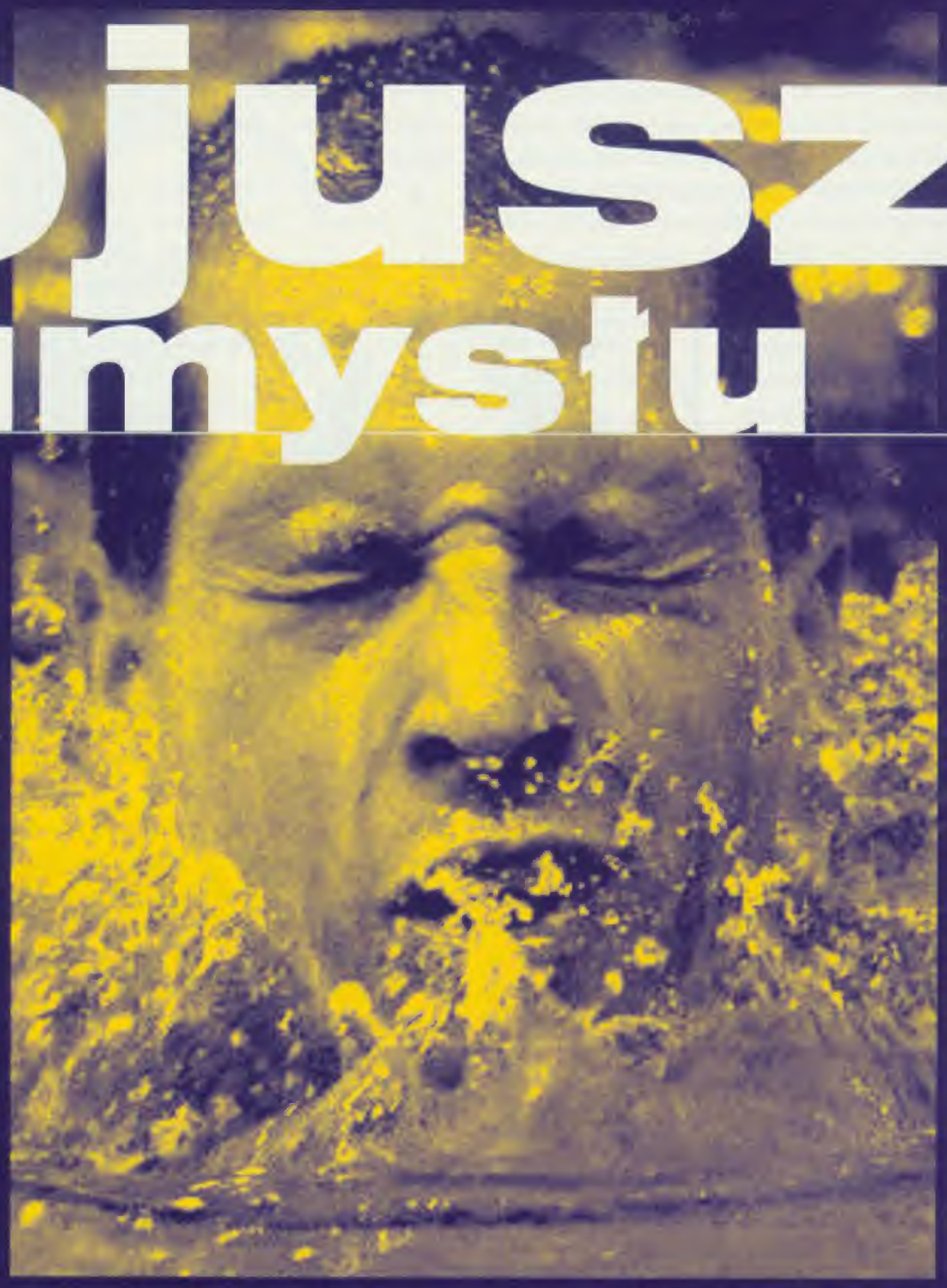
Zamach na generała Erwina Rommla nie powiódł się, podobnie jak cała operacja obliczona na sparaliżowanie dowództwa niemiecko-włoskiego. Z pięćdziesięciu trzech żołnierzy sił specjalnych ocalał jeden. Z oficerów jedynie podpułkownik Laycock wyniósł cało głowę. Uratował się także Haselden. Dopiero po przybyciu do Kairu obaj dowiedzieli się, że Rommel na kilka dni przed planowanym atakiem przeniósł swoją siedzibę o sto pięćdziesiąt kilometrów na południe, do miejscowości Gambund. Najgorsza okazała się wiadomość, że nawet gdyby Brytyjczycy dowiedzieli się o przeprowadzce, akcja i tak zakończyłaby się fiaskiem, bowiem 17 listopada Rommel przebywał kilka tysięcy kilometrów dalej, świętując w rodzinnym domu 25. rocznicę ślubu.

Najdziwniejsze jest jednak to, że chociaż angielscy komandosi nie sparaliżowali pracy niemieckiego i włoskiego dowództwa, operacja Crusader, zaplanowana przez marszałka Auchinlecka, powiodła się i to na całej linii. 18 listopada wojska brytyjskiej VIII armii już spychały wroga. XXX korpus przekroczył granicę egipsko-libijską w okolicy Fortu Maddalena i szybko zmierzał w stronę Gabr Saleh. Na prawym skrzydle sukcesy świętował XIII korpus, który rozbił pozycje włoskie i stanął w Bardii. Niczego niespodziewający się Niemcy i Włosi ponieśli klęskę.



Operacja Crusader zakończyła się pełnym zwycięstwem Brytyjczyków 20 grudnia 1941 r. Do głosu dopuszczono wtedy talent Rommla, wspomaganego przez niezwykle ciekawych agentów. Jeden z nich działał pod bokiem Amerykanów i byłego fachowca z FBI, drugi był wysokiej klasy specjalistą od nasłuchu radiowego, trzeci miał kryptonim Kondor i posługiwał się szyfrem Rebecca. Ale to już zupełnie inna historia...

Sojusz umysłu



Porównując wyniki osiągane przez sportowców na zawodach z początku wieku z obecnymi, zaobserwować można ogromną różnicę. Przez zaledwie sto lat zawodnicy potrafili urwać z rekordów świata wiele sekund, nieraz nawet minut. Jednak o ile przez pierwsze kilkadziesiąt lat było to wynikiem coraz lepszego wytrenowania i rosnącej wydolności ich organizmów, obecnie coraz większą rolę w poprawianiu wyników spełniają techniczne nowinki. Granica możliwości ludzkiego ciała jest już blisko. A gdzie jest granica wspomagania technicznego i farmakologicznego? Na razie jej nie widać...

PIERWSZY ROWER BYŁ DREWNIANY...

Kolarstwo jest jednym z tych sportów, w których technika odgrywa zwykle kluczową rolę. Obecne rowery w niczym nie przypominają tych sprzed stu lat. Ba, w niczym nie przypominają tych sprzed dwudziestu lat. Może trudno w to uwierzyć, ale pierwsze rowery były... drewniane. Wprawiano je w ruch przez odpychanie się nogami od ziemi. Nie były szczytem wygody, nie rozwijały szaleńczych prędkości, szybko więc pojawiły się daleko idące udoskonalenia: metalowa rama, pedały, opony, łańcuch. Anglicy wymyślili słynne bicykle, w których koło przednie osiągało półtora metra wysokości, natomiast tylne było czterokrotnie mniejsze.

Pierwszy «kosmiczny» rower zbudowali Włosi w 1984 roku, aby umożliwić swojemu kolarzowi pobicie fenomenalnego rekordu Eddiego Merckxa w jeździe godzinnej. Był on cięższy od poprzednio używanych, z pełnymi kołami zmniejszającymi opór powietrza. Co więcej, przednie koło było mniejsze niż tylne, a specjalnie wygięta kierownica umożliwiała osiągnięcie przez kolarza aerodynamicznej sylwetki. Pomagał w tym również specjalnie zaprojektowany kask w kształcie kropli. Na skonstruowanie takiego sprzętu wydano 100 milionów lirów i pracowało nad nim non-stop przez rok dwóch specjalistów.

Początkowo federacji kolarskiej było wszystko jedno, na czym jeżdżą kolarze - byleby przypominało to rower. Po kilku latach szaleńczego wyścigu technologicznego (w którym uczestniczyły przede wszystkim USA, Włochy, Szwajcaria, NRD i ZSRR) oficjele wprowadzili jednak w przepisach znaczące ograniczenia: m.in. koła muszą być teraz równej wielkości, a rama nie może być zbyt cienka. Nowoczesne superrowery kosztują minimum dziesięć tysięcy dolarów. Do tego trzeba dodać kilka tysiaków na pełne koła, opony, kaski, specjalne stroje. Wychodzi drogo.

CZŁOWIEK W SKÓRZE REKINA

Jedną z dyscyplin, w której nastąpił ostatnio wielki skok technologiczny, jest pływanie. Spytacie - jak to? A co tam może pomóc technika? Okazuje się, że może. Przez wiele lat uważano, że nie ma lepszego kostiumu do pływania niż ludzka skóra, używano więc jak najbardziej skąpych strojów. Pływacy golili przed startem dokładnie całe ciało, by uzyskać jak najmniejszy opór wody. Z pomocą przyszła natura - okazało się, że stroje wykonane z materiału przypominającego skórę rekina (ze specjalnymi mikroskopijnymi ząbkami), potrafią zmniejszyć opór wody o kilka procent. Poza tym, opinając dokładnie ciało pływaka uciskają mięśnie, co pozwala na mocniejsze odbicie podczas skoku i od ściany basenu podczas nawrotu. Można «urwać» kilka setnych części sekundy.

Na igrzyskach w Sydney większość pływaków używała już nowych strojów. Wyglądało to dość groteskowo. Niemal każdy z pływaków miał kombinezon w innym kolorze i o innej długości. Niektórzy założyli tylko szorty, inni coś jakby ogrodniczki, a jeszcze inni - jak Ian Thorpe - «ubranka» zakrywające całe ciało. Opłaciło się. Podczas igrzysk pobito kilkanaście rekordów świata. Przyczynił się do tego również supernowoczesny basen....

ciała

Deney

NURKOWANIE W OZONIE

Pływanie jest zdecydowanie sportem nr 1 w Australii, więc i pływalnia olimpijska musiała być na poziomie. Zbudowano ją korzystając z rad naukowców, aby stała sie «najszybsza» na świecie. Wszystko było dokładnie zaplanowane - nawet słupki startowe nieco różniły się od tych zwykle używanych: miały zapewnić lepsze odbicie przy starcie. Basen ma dziesięć torów, mimo, że na zawodach sportowcy płyną tylko na ośmiu. Dwa skrajne pozostają wolne po to, by fale mogły się zmniejszyć i by po odbiciu od krawędzi basenu nie przeszkadzały płynącym sportowcom. Podobną funkcję pełnią specjalnie skonstruowane liny rozdzielające tory. Tłumią fale, aby zawodnicy mieli przed sobą spokojną taflę wody po nawrocie.

Basen, który na całej swojej długości ma 2,5 metra głębokości, zapewnia wyjątkowo dobrą wyporność. Jednak prawdziwym sekretem szybkości pływalni jest woda - lekko chlorowana, bardzo mocno ozonowana (jedyne w świecie urządzenia do tak mocnego ozonowania kosztowały ponad 2,5 miliona dolarów!), o stałej, ściśle kontrolowanej temperaturze. Pływacy podkreślali, że pływa się w niej bardzo lekko.

Nieco inne zdanie o fenomenie pływalni ma jej szef. Twierdzi, że decydujące znaczenie miał wymiar... psychologiczny! Po prostu - po kilku bardzo szybkich wyścigach pływacy uwierzyli, że basen ma jakieś nieprzeciętne właściwości i seryjnie poprawiali rekordy świata. Prawda leży zapewne gdzieś pośrodku.

TECHNOLOGICZNA ATLETYKA

Strojów podobnych do tych, w których startowali pływacy, używali również niektórzy lekkoatleci. Mistrzyni w biegu na 400 metrów, pierwsza aborygeńska złota medalistka olimpijska, Cathy Freeman, startowała w kostiumie, który zakrywał całe ciało, łącznie z głową. Niemal identyczny kostium miała inna gwiazda olimpiady - Marion Jones. Takie «okrycie» pozwalało nie tylko utrzymać w napięciu mięśnie, ale chroniło również przed wychłodzeniem. Buty z kolcami lekkoatletycznych mistrzów już od dawna przygotowywane są na specjalne zamówienie. Firmy wykonują odlewy stóp zawodników, badają położenie kości, indywidualnie dobierają materiały.

Podczas przygotowań do startu, komputery - po wprowadzeniu do nich wyników treningów, stanu organizmu zawodników i innych danych - pomagają trenerom w ustaleniu odpowiednich obciążeń treningowych tak, aby najwyższa forma przyszła w dniu zawodów. Robert Korzeniowski, nasz podwójny mistrz olimpijski, w trakcie wyścigu korzysta z najnowszych wynalazków. Nawet niezbyt wnikliwy obserwator mógł dostrzec w Sydney czarne pasy pod kostiumem Roberta, opinające jego klatkę piersiową. Przytrzymywały one urządzenie pozwalające w trakcie chodu uzyskać informacje o aktualnym tętnie. Dzięki temu zawodnik wie, jakie utrzymywać tempo, aby nie przeciążyć organizmu - kiedy może przyspieszyć, a kiedy musi zwolnić. Trener polskich czterystumetrowców, Józef Lisowski, również jest fanem techniki - na co dzień używa testerów pozwalających określić poziom kwasu mlekowego w mięśniach oraz tak zwanych alfametrów, które badają prądy czynnościowe mózgu.

SPORTOWY POLIGON

Rajdy samochodowe są znakomitym poligonem doświadczalnym dla firm samochodowych. Wiele nowinek technicznych, po sprawdzeniu na rajdowych trasach, pojawiło się w samochodach produkowanych seryjnie. Znacie ABS? Kilkanaście lat temu system ten został po raz pierwszy zastosowany właśnie w rajdowych bolidach. Podobnie inne wynalazki poprawiające bezpieczeństwo w samochodach - wzmocnione boczne drzwi, pasy z napinaczami itp. Swoje wynalazki testują w sportach samochodowych nie tylko producenci pojazdów. Również producenci opon i koncerny paliwowe, mające możliwość sprawdzenia w ekstremalnych warunkach innowacji wprowadzanych do olejów i benzyny. Wykorzystują to również w swoich reklamach.

Technika wkroczyła także w gry zespołowe - na każde mistrzostwa świata czy Europy powstają nowe piłki. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych materiałów latają szybciej i można im nadać większą rotację. W tenisie nikt już nie gra aluminiowymi rakietami, które były popularne jeszcze kilkanaście lat temu. Teraz są one budowane z tworzyw wykorzystywanych w technologiach kosmicznych, a ich waga jest liczona w gramach. Specjalne zegary mierzą czas osiągnięty przez sportowca z dokładnością do milionowej części sekundy, a fotokomórki pozwalają na wyłonienie zwycięzcy nawet podczas najbardziej wyrównanego finiszu.

Coraz częściej o wygranej decyduje nie poziom wytrenowania zawodników, a doskonałość sprzętu. Być może w przyszłości sportowcy nawet nie będą musieli wychodzić na stadiony, bieżnie i boiska. Będzie wystarczyło porównać poziom technologiczny sprzętu, którego użyją - i w mig dostrzeżemy faworyta.

Mam nadzieję, że tak się jednak nie stanie.

Najwyżej oceniana gra przygodowa ostatnich lat

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

W roli April Ryan

Edyta Olszówka

4CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

CD PROJEKT

w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!

Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...
Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

The Longest Journey to gra, na którą czekałeś. Niepowtarzalnie piękna i wciągająca. Zapewniająca niesamowite przeżycia.

Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action 10/10	Magazyn IO 88/100
CLICK! 5/6	Reset 9,5/10
Gry Komputerowe 85%	Valhalla 9/10

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

WYGRAJ WŁASNY EGZEMPLARZ GRY „THE LONGEST JOURNEY" !

Odpowiedz poprawnie na proste pytanie: ***Jak nazywa się aktorka, która w polskiej wersji gry The Longest Journey wcieliła się w postać głównej bohaterki April Ryan?*** *Poprawną odpowiedź należy wpisać poniżej, kupon wyciąć, nakleić na kartkę pocztową i przesłać pod adres: CD Projekt ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa z dopiskiem „Konkurs TLJ". 20 autorów poprawnych odpowiedzi otrzyma grę The Longest Journey.*

Imię i nazwisko: _____

Adres: _____

_____

Odpowiedź: _____

Wypalaj ambitnie

12x 10x 32x

BURN-Proof
STOPS BUFFER UNDERRUNS

BURN-Proof jest zarejestrowanym znakiem SANYO ELECTRIC CO. LTD

- Interfejs E-IDE • Oprogramowanie Nero 5 z InCD
- TDK Digital MixMaster — zarządza i odtwarza pliki muzyczne

TDK
w centrum emocji

www.tdk-europe.com/cyclone
www.tdk.pl